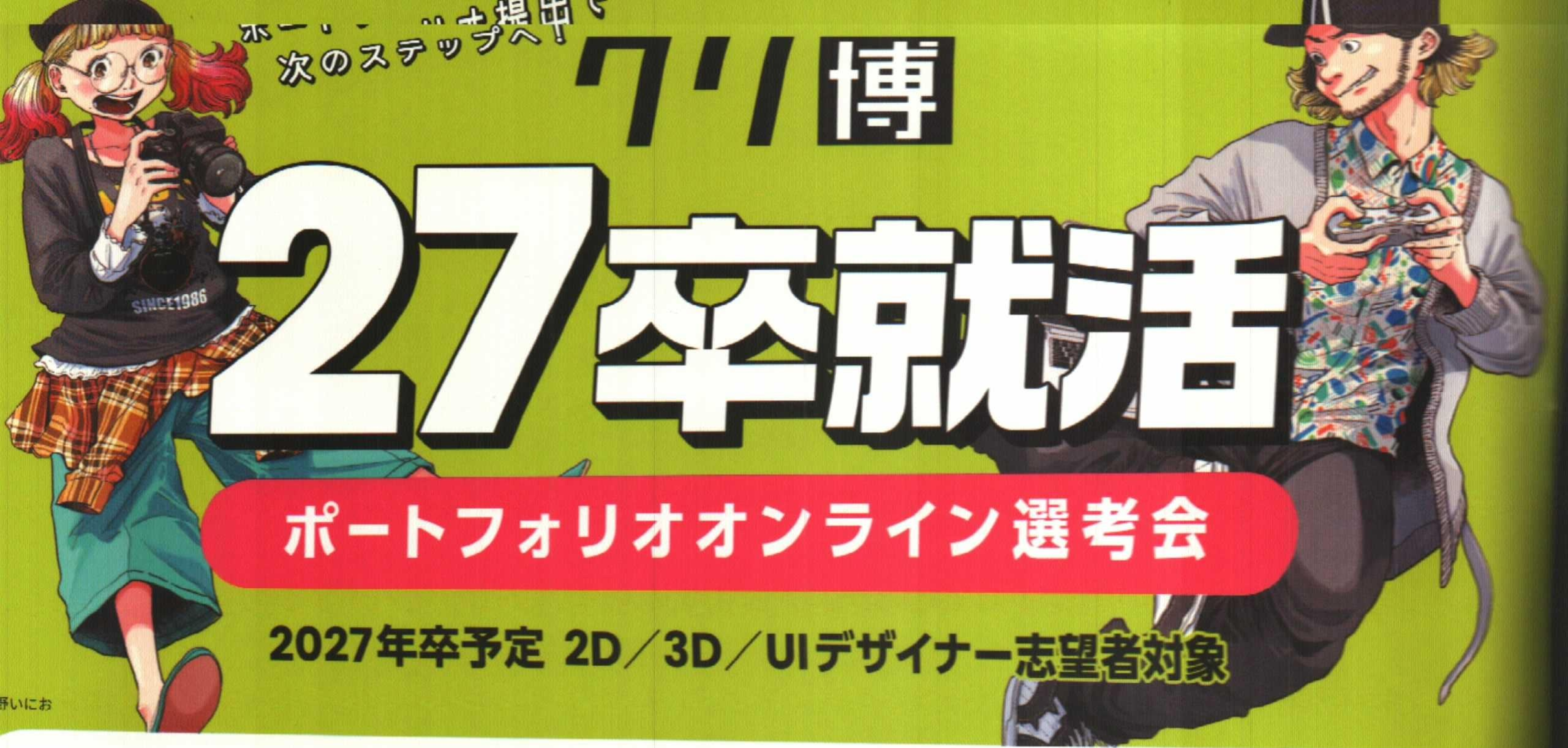
CGWORLD
Entry
Take Free
¥0
世界を狙う
VFX
の仕事
ワールドクラスの映画・アニメ制作に欠かせない
合成ツール「Nuke」。高クオリティを生み出す
ノードベースの強み、業界での使用事例、ゼロから
ら学ぶ方法から求人情報まで、この一冊で紹介!
KASSEN
VANOCO
NUKE



ポートフォリオを提出するだけで、数十社の企業が一斉に選考!!

ご参加の流れ

クリ博ダイレクトよりエントリー

▼

アップロードURLからポートフォリオを提出

▼

選考通過した方へ、各企業から直接連絡

応募資格

下記条件に全て当てはまる方

1. 現在在学中の方
2. 2027年3月までに卒業予定の大学生・大学院生・専門学校生の方
3. 2D／3D／UI でデザイナーを目指している方
4. 選考に臨むためのポートフォリオデータを提出できる方

春	夏	秋
2026年3月	2026年6月	2026年9月
27卒 1次募集	27卒 2次募集	27卒 3次募集
応募締切 3.2（月）	応募締切 6.1（月）	応募締切 9.1（火）

ールで
単登録！

クリ博ダイレクト

無料会員登録はコチラ

クリ博 検索

◀クリ博ダイレクトホームページ

クリエイター就活の最新情報を

@kurihakudirect

#クリ博

CGWORLD Entry vol.30

+digitalvideo

CONTENTS

004 **Foundryに聞く、世界で活躍するヒント**

008 **Nuke Global Passport**
01：Important Looking Pirates（ILP）
02：Alt.vfx

012 **Nukeの現場**
01：jitto
02：KASSEN

016 **Nukeの現在地**
01：映画『国宝』（Spade&Co.）
02：Corolla Touring MODELLISTA イメージムービーほか（日本デザインセンター）
03：映画『果てしなきスカーレット』（デジタル・フロンティア）
04：アニメ『キミとアイドルプリキュア♪』（東映アニメーション）

026 **3DCG新卒求人情報**
Supported by Foundry

030 **Nuke Artists Q&A**
星 観広／Moff／杉﨑亮太／大槻直貴

034 **NukeのStudents（学生版）を手に入れよう！**

036 **Nuke Artists Portfolio Collection**
石田航大（オムニバス・ジャパン）／斉藤瑞紀（ORENDA WORLD）

040 **Nukeを始めるならこの3冊！**

©Mihiro Hoshi

© Ryota Sugisaki

CREDIT

Publisher_新 和也
Editor in Chief_池田大樹
Senior Editor_藤井紀明
Editor_小村仁美／李 承錦／須藤佳乃
Contribute Editor_NUMAKURA Arihito

Art Director_[illegible]（gaden inc.）
Photographer_[illegible]
Printing_[illegible]
Special Thanks_Foundry

発行
株式会社ボーンデジタル
〒102-0082
東京都千代田区一番町23-3
フロントプレイス千代田一番町

編集／広告_03-5215-8671
販売_03-5215-8664
cgworld.jp

※製品の価格等は、特に記載のない場合は税込みです。
※記事中の製品名は、一般に各メーカーの商標ならびに登録商標です。
※本文中にはそれらを表すマーク等は明記しておりません。

COVER
©KASSEN
WANOCO

禁無断転載 ©2026 Born Digital, Inc.

Jody Maddenさん
Foundry CEO

Teni Enさん
アジアパシフィック営業統括

藤田雅子さん
シニア・クリエイティブ・スペシャリスト

西村洋二郎さん
日本支社代表

少数精鋭でも世界にインパクトある作品が届けられる時代に!

Foundryに聞く、世界で活躍するヒント

世界のVFXの現場で選ばれる「Nuke」。開発元であるFoundryの皆さんに、いま映像制作の現場で起きている変化やツール開発の思想から、学び方のヒント、若手へのメッセージまで語ってもらった。

Q. 自己紹介をお願いします

Jody Madden (以下、Jody):FoundryのCEOを務めています。Foundryに入社する以前は、ILM、Lucasfilm、Digital Domainといった実際の制作現場側の企業でキャリアをスタートしました。制作現場の視点をずっと大事にしています。

Teni En (以下、Teni):アジアパシフィック営業統括を担当しているTeni です。今年でFoundryに入社して11年目になります。

西村洋二郎 (以下、西村):日本支社代表として、日本の映像制作・CG業界の皆さんの声と日々向き合って、本社の製品開発者と共有しながら、日本のクリエイターさんが世界で戦うための「土台」を整えることを意識しています。

藤田雅子 (以下、藤田):FoundryでNukeを担当しています。シニアクリエイティブスペシャリストとして技術情報をお届けするのが主な仕事です。

Q. 最近あなたが刺激を受けた作品は?

Jody:『ゴジラ-1.0』です。限られた規模のチームでありながら
性を犠牲にすることなく、世界最高水準のビジュアルクオリテ
い効率性で実現し、大きなインパクトを生み出しました。適切
ルと才能があれば、チームの規模に関係なく革新的な表現が可
ることを証明してくれました。

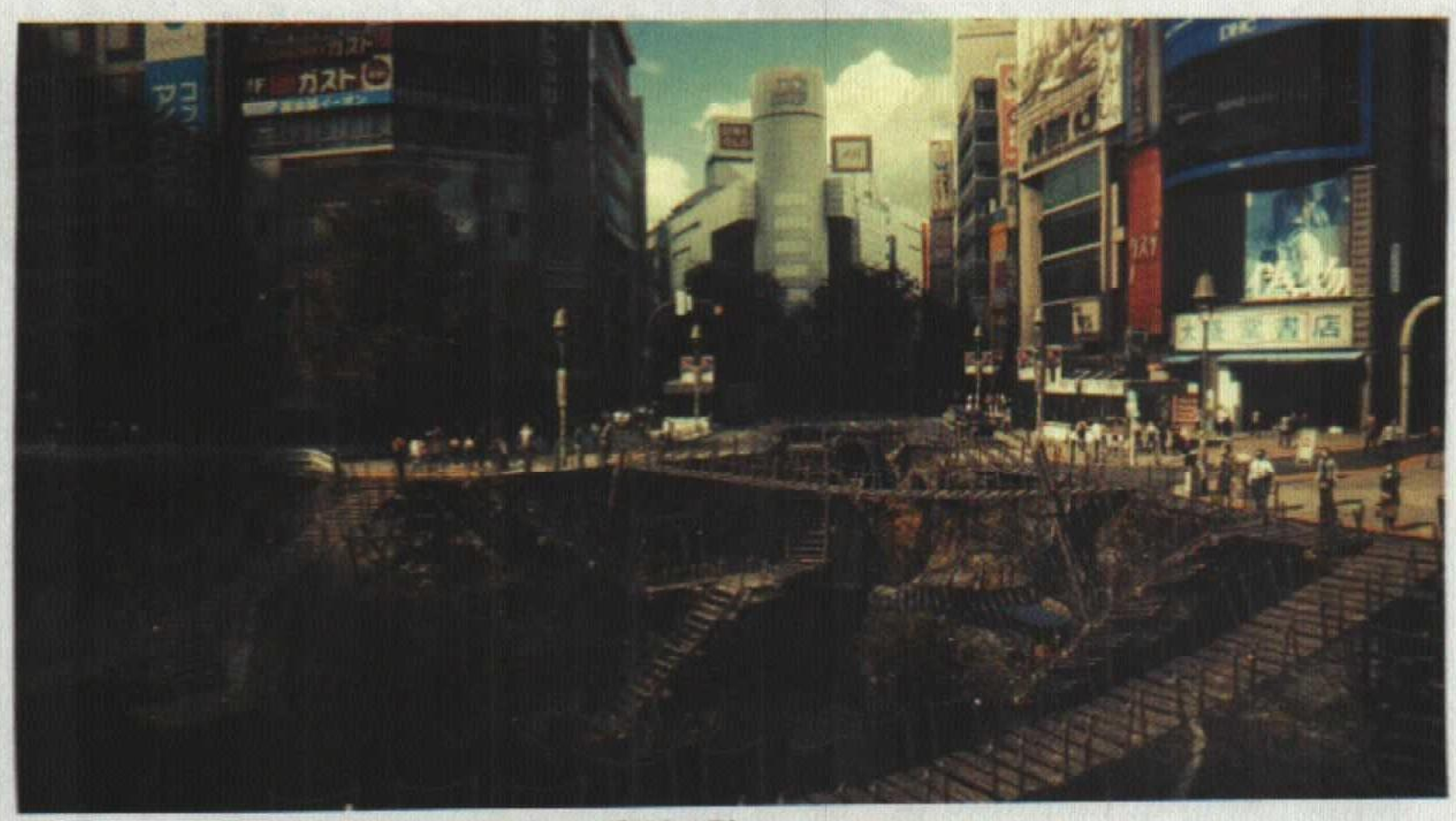
Teni:『アバター』シリーズ第3作『ファイヤー・アンド・アッシュ』
『アバター』はVFX史におけるマイルストーン的な存在で、第1
まだに世界興行収入ランキング1位に位置しています。第3作で
制作技術がさらに進化し、圧倒的な映像表現が実現されていま

藤田:映画『国宝』は圧倒的な映像美が特に印象的でした。決
VFXが前面に出てくる映画ではありませんが、歌舞伎の舞台に
光の陰影であるとか舞台背景のディテールとか、作品の圧倒的
美の裏には、確かな技術でVFXが支えていますね。

Insights from Foundry: Keys to Global Succes

Nukeが選ばれる3つの特徴

①32bit リニア・カラーパイプライン ▶ 実写とCGがナチュラルに馴染む！

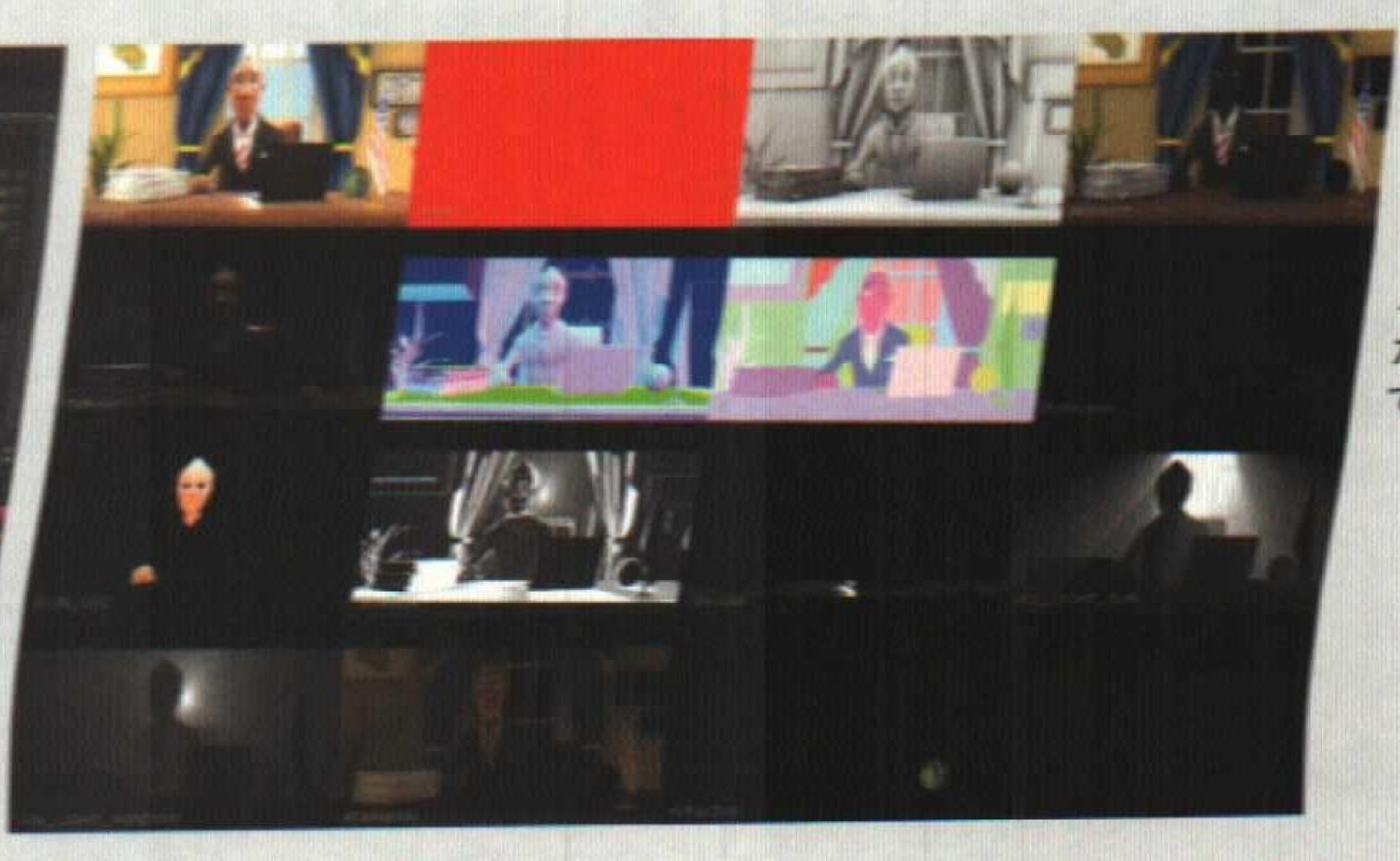


©2025 Tomoyuki Miyake "Hello VFX" ボーンデジタル刊

Nukeの扱える色空間は「32bit リニア」。つまり映像の色
るさを"現実の光の量に近いルールで、しかも"32bit（小数）
高精度で扱えるということ。After Effectsなどの8/16bit環
は、一度白飛びした情報は消えてしまいますが、Nukeの32b
境では、見えない明るさまでも数値で保持されています。ど
け露出を上げ下げしても色が破綻しない、だから、実写とC
ナチュラルに馴染ませることができます。

◀見慣れた現実世界に異世界を合成するには、繊細な色管理が必須

②マルチチャンネル・パイプライン ▶ 再レンダリングなしで、反射・影を調整可能！



◀ 1つのE
フォーマット
多数のパスが
納できる。Nu
上で必要な要
だけを呼び出
て調整できる

1つのファイルの中に、色のRGB＋A（透過）以外の膨大な情報を保持できる機能があります。OpenEXRフォーマットを活用し、反射、影、法線、奥行きといった3DCGの各要素（パス）を最大1,023チャンネルまで統合して管理できます。

これにより、3Dソフトに戻って再レンダリングすることなく、Nuke
上で反射の強さだけを変えるとか、影の色を調整するといった緻密な操
作が可能になります。作業の効率化とクオリティ向上を両立させる強力
なしくみです。

③強力な3Dワークスペース ▶ 実写に合成素材がばっちり合う！

▲実写の映像から、動かない部分を抽出してにカメラの動きを割り出す「カメラトラッキング」。奥行のデータを含んだ3D空間の中で素材を合成するので、実写とCGがばっちり合う

Nukeには、強力な3D環境が標準
搭載されています。3D空間内に2D
素材を配置したり、3Dモデルを読
み込んで直接ライティングやレンダ
リングが行えます。実写映像を解析
してカメラの動きを再現するカメラ
トラッキングを使えば、実写の奥行
に合わせた3D空間内にCGモデルや
背景素材を正確に配置できます。

Foundryに聞く、世界で活躍するヒント

Insights from Foundry: Keys to Global Success

Q. 今、VFXの世界で起きている面白いことは?

Jody:バーチャルプロダクションのような新しい技術や制作手法、そしてコンテンツ需要の増加により、プリプロダクション/プロダクション/ポストプロダクションというフェーズの境界は急速に曖昧になっています。創造的な判断がより早い段階で行えるようになり、制作全体として一貫性と効率性が高まっています。

西村:大規模スタジオだけでなく、少人数や個人でも世界水準のアウトプットを出す人たちが確実に増えています。特に最近の学生や若手の皆さんは、最初から「世界に出る」ことを前提に制作しています。Nukeは、その中で「共通言語」として機能しているように思います。

Q. Nukeの強みはどんなところにありますか?

Jody:Nukeはノード(P7にて解説)と呼ばれるしくみがあって、高い柔軟性を持っていることが最大の特徴です。だからこそ、斬新で新しい表現手法にも適応できる構造になっていることが、長年選ばれ続けている理由のひとつですね。それになんといっても、安定性とパフォーマンスの高さは譲れません。

藤田:リテイクが発生したときに、通常であれば3Dソフトに戻って再レンダリングが必要ですが、その作業がNukeでは、ノード1つで解決してしまうからではないでしょうか? ソフト間の往復に時間を費やさずに、コンポジット側でカバーできることを知っていれば、圧倒的に作業を効率化できます。

Teni:Nukeが単なる合成ソフトではなく、奥行きや距離、光の関係を論理的に扱えるツールだという点が強みです。2Dの素材を3D空間に配置するとわかりやすいと思います。カードやジオメトリとして素材を配置し、カメラを動かしてみることで、それまで「重ねているだけ」だった要素が、同じ空間の中で意味のある関係性を持ち始めます。これによって、大規模なショット制作を行ったときにも破綻しにくくなるのです。

Q. 開発チームは日々、どんなことを重視して開発していますか? 今後の開発について、特に注目すべき点はありますか?

Jody:Foundryの開発思想の根本は、「クリエイターが自身のビジョンをスクリーン上で実現できるように支援すること」です。そのためにはコラボレーションが不可欠で、他のツールやシステムと柔軟に連携できる設計を心がけています。Foundryは短期的な利便性ではなく、長期的な視点でそれぞれの制作環境を支え続けることを重視しています。

新バージョンであるNuke 17.0では3Dシステムを大幅に刷新し、USDを中心とした新しいアーキテクチャを導入しています。また、Gaussian Splatsのネイティブ対応や、大規模データセット学習に対応した機械学習機能の拡張なども含まれています。開発の全プロセスを通じて、私たちはお客様と密に連携し、フィードバックを収集しながら、アーティストが成功するために本当に必要なものを届けられるよう、ロードマップを継続的に調整してきています。

Q. Nukeを学ぶコツをおしえてください。

藤田:素材を縦に積み重ねていく「レイヤーベース」の感覚を一度捨てて、データのながれをつくる感覚に、まず、頭を切り替えるといいですね。Nukeの基本中の基本は合成ノードのMergeノードなので、Mergeノードのルールを覚えること。そして、チャンネルの概念を理解することがまずは大事かなと思います。

Teni:ロジカルに考える姿勢がとても重要だと思います。Nukeでは、全てのノードがそれぞれ明確な役割を持っています。各ノードがどのような処理を行い、画像データがどの順序で受け渡されているのかを理解できた瞬間、Nukeは「難しいツール」から「非常に筋の通った、考えやすいツール」へと変わります。

Q. 日本の学生や教育者に向けてメッセージをお願いします。

Jody:いま、VFXの世界に飛び込むには本当にエキサイティングな時代です。ソフトウェアを学ぶことは大切ですが、ツールはあくまで表現のための手段にすぎません。何よりも、あなた自身の「ユニークで、観る人の心を動かす創造的な判断」を大事にしてください。

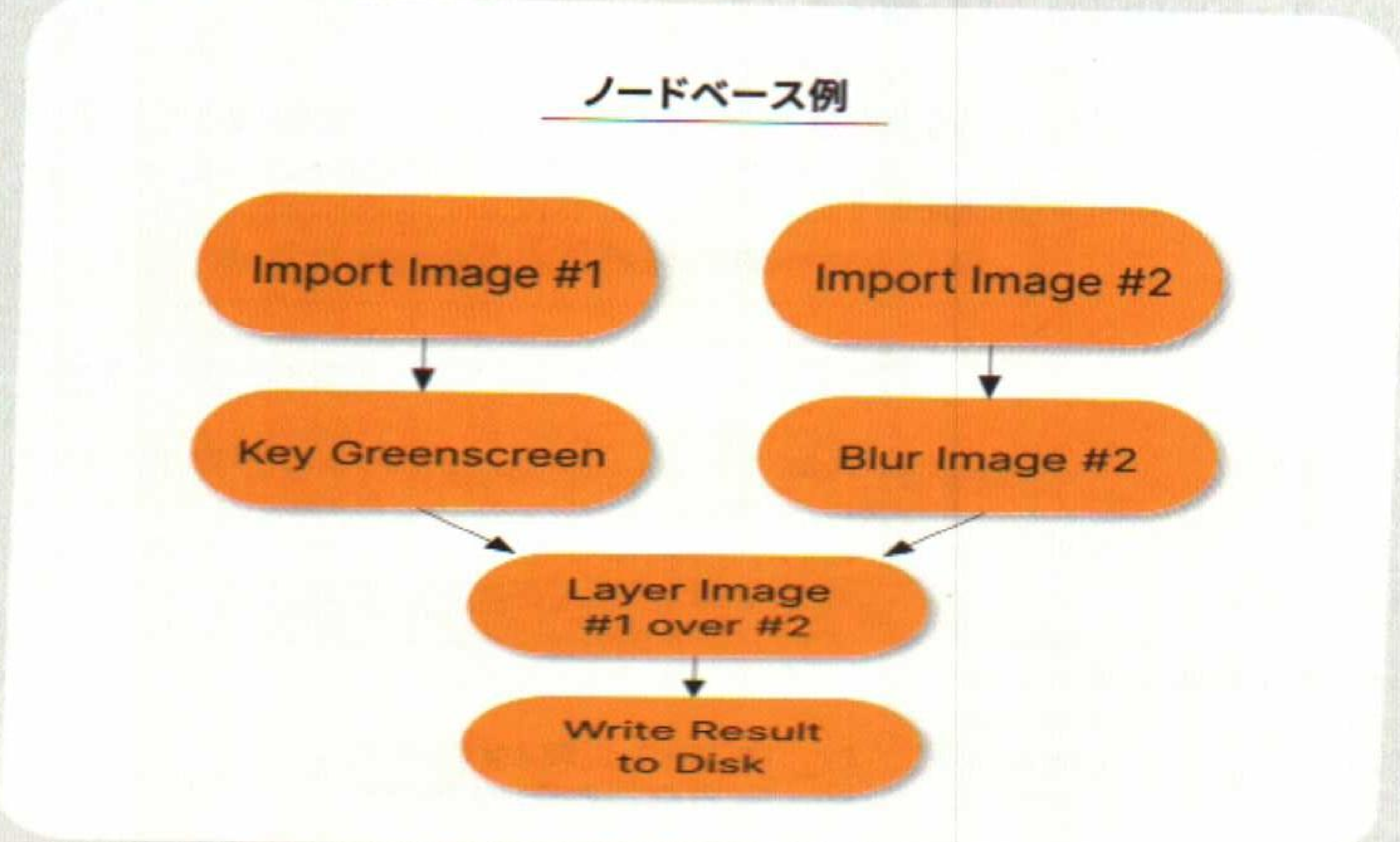
そして、最高の作品はいつだって強いチームから生まれます。柔軟に学び合い、チームワークを重視した制作スタイルを大切にしてほしいです。最初の1年は、基礎をしっかり固めることを意識しながらも、新しい技術や表現への好奇心を持ち続けてください。その積み重ねが、より良い作品づくりにつながっていきます。応援しています。

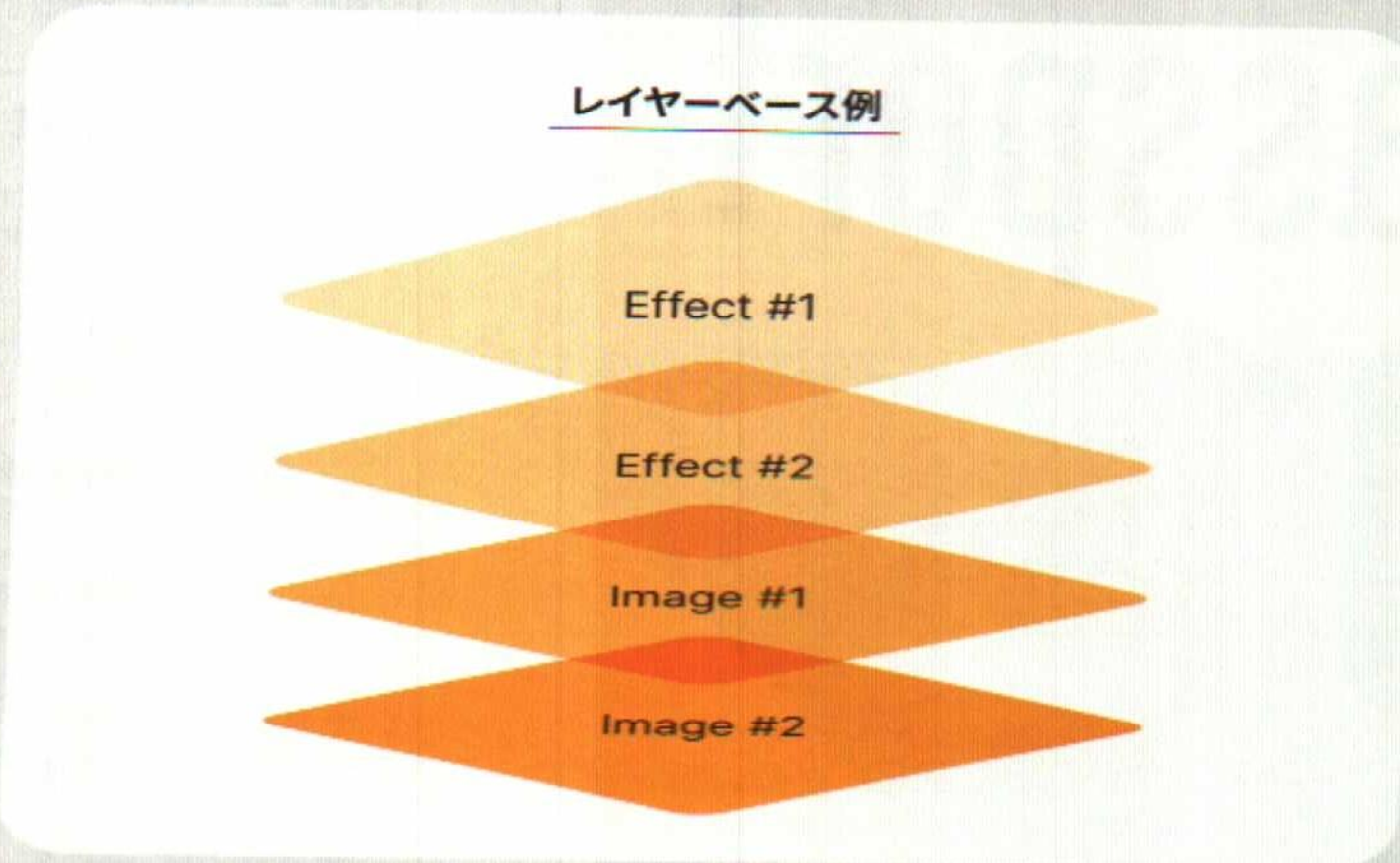
西村:日本の学生の皆さんは、もともと基礎力が高く、真面目で、吸収が早い。そこに少しだけテクノロジーへの好奇心が加われば、世界で通用しない理由はどこにもありません。今は、学生のうちから世界とつながる時代です。失敗してもいい。未完成でもいい。つくって、出して、またつくる。Nukeは、その挑戦を支えてくれる道具です。皆さんがどんな世界を見せてくれるのか。私は、心から楽しみにしています。

ノードって何?

「ノード」とは、映像を組み立てるための“処理の部品”のこと。NukeではRead（読み込み）、Grade（色補正）、Merge（合成）など、役割が明確なノードをつなぎ、データをノードグラフに沿って順番に流しながらショットを完成させていきます。

レイヤーを上から重ねるのでなく、フローチャートのように処理のながれが可視化されるのが大きな特徴です。ひとつの素材から処理を分岐させて別パターンを試したり、特定の工程だけを後から差し替えたりできるため、修正や試行錯誤にも強いワークフローを実現します。





▲素材を読み込み（Import Image #1／#2）、前景のグリーンバックはキーイングで切り抜き（Key Greenscreen）、背景側はぼかして整え（Blur Image #2）、その2つのながれを合成ノードで「#1を#2の上に重ねる」かたちで統合し（Layer Image #1 over #2）、最後に完成結果を書き出す（Write Result to Disk）という一連の工程を、レイヤーの重ね順ではなく“データがどこからどこへ流れ、どこで何の処理が起きているか”として可視化している。

例えば、下の例（画像右側のノードグラフ）では、処理が「役割ごとにブロック化」されているので、複雑に見えても上から下へ順番に追うだけで、「どの素材に何をして、どこで合流しているか」を整理して読めます。まず最上段の「Background Plate」では、実写の背景素材をReadで読み込み、必要に応じて基準となる色やカメラ情報（CameraTrack系のノード）を準備します。次に「Contact Shadows」では、ロボットが地面に接しているように見せるための“接地影”を、影素材をReadで読み込み→地面と馴染ませるためにNoiseやInvertで重ね（Screen系のMerge）→Blurで馴染み具合を調整→最終的にMultiply系のMergeで合成、というながれでつくり、背景プレートに重ねられるかたちで下流へ渡します。

ブロック名で意図が明示されているので、チーム制作で引き継ぐときにも“どこを触れば何が変わるか”が一目瞭然というのが、ノードベースの圧倒的な強みです。

ストックホルムから世界に挑む。プロシージャル & チームワークが源の創作力

海外ではディファクトスタンダードのNuke。その理由とは？北欧のVFXカンパニーImportant Looking Pirates（ILP）は、NukeとHoudiniをメインツールにすることで少数精鋭で、ハリウッドクオリティを実現している。

INTERVIEW＿池田大樹（CGWORLD）、TEXT & EDIT＿NUMAKURA Arihito、PHOTO＿弘田 充
Special thanks to Foundry

Martin Hernblad
マーティン・ハーンブラッド

コンピューターグラフィックスの世界に魅了され、ゲーム開発、広告業界を経てVFXの道へ。現在はImportant Looking Piratesストックホルムスタジオにて、VFXスーパーバイザーとして活躍中。主な参加作品：「フォールアウト」、「山賊の娘ローニャ」、「SHOGUN 将軍」、「THE LAST OF US」、「ウェストワールド」

Important Looking Pirates（ILP）

スウェーデン・ストックホルムにヘッドスタジオを構え、ロンドン、ハンブルクにも拠点を持つVFXカンパニー。少数精鋭のチームで高品質なVFXを提供することで知られ、HoudiniとNukeをメインツールとしたプロシージャルなワークフローを徹底している。2024年より、VFXのグローバルコレクティブDream Machine FXの一翼を担う
www.ilpvfx.com

少数精鋭で世界と戦うILPのチームワーク論

――自己紹介からお願いします。

ILPでVFXスーパーバイザーとして活動しています。VFX SVの役割は多種多様で、国やスタジオによっても変わると思います。僕の場合は、担当するプロジェクトを予算とスケジュールを守りつつ、ハイクオリティに仕上げることです。

ですが、僕の仕事で最も重要なのは他のクルーが自分の才能を最大限に活かせる環境を整えること。PMとスケジュールを確認しながら、トリッキーなショットについてアーティストとブレストをしながら、彼らがベストの環境で働けるようにすることが僕の役割です。

――ILPは現在、ストックホルム、ロンドン、ハンブルクの3拠点体制ですね。

日本の人たちにはスウェーデンもロンドンも同じ欧州だし、もっと言えば海外とひとくくりにされているかもしれませんね。ですがILPは、ハリウッドの大手スタジオとはまったく異なる体制を構築しています。3拠点は別々の組織ではなく、ひとつのサーバでつながっていて、同じ案件を分業しています。全ロケーションで同じ案件を進めていく。これがILPの文化とクオリティを保つ秘訣です。

パンデミック後、リモート作業が当たり前になったので、効率性はまったく下がりません。デイリーもハイブリッドで、時差も1時間だけです。ただし、社風を保つためにリアルなオフィスでのコミュニケーションも大事にしています。

――チームワークで大切にしていることは？

VFXは本当にチームスポーツなんです。いくら才能があっても、他の人たちが一緒に仕事したくないと思うような人は、チームでは活躍できないでしょう。VFXは最終的な映像の一部分に貢献していく仕事なので、他の人たちと一緒に作業して学んで、より良い映像を作り出していくことが必要です。だからまずは、コラボレーションできる人になることが大切だと思います。

協調性、見極める力、好きなことへの集中

――VFXに興味を持ったきっかけは？

子供の頃、SF映画やファンタジー映画が大好きで、どうやってつくられているんだろうとずっと考えていました。映画制作に3DCGが使われていると知り、これこそ自分がやりたいことだと思いました。学生時代はまず独学でCGを学び、その後学校でNukeに出会いました。プロシージャルなワークフローの強力さに気づいてから、もう戻れなくなりましたね。

――ILPのスタジオカルチャーで特に大事にしていることは？

クオリティとスピードのバランスです。僕たちは少数精鋭スタイルなので、各メンバーのクリエイティビティとスキルを最大限に引き出すことにこだわっています。

そのために重要なのが、プロシージャルなワークフローの徹底です。僕たちは3DCGにはHoudini、コンポジットにはNukeを使っています。プロシージャルなアプローチが効率性とクリエイティビティ両方を高めてくれるからです。

――日本では他の合成ソフトを使っている学生も多いです。Nukeを学ぶメリットは？

正直に言うと、僕はNuke以外のコンポジットソフトを使ったことがありません。学校でも仕事でも、最初からずっとNukeでした。だから細かい比較はできませんが、Nukeの一番の強みはプロシージャルなワークフ

『山賊の娘ローニャ』VFX制作 成功の3つの柱

1 強固なコラボレーション

オーバーオールVFX SVとの連携
・初期段階から赤裸々な議論
・できる／できないを明確化

▶ 完全な相互信頼

2 革新的な予算管理

従来型：シーケンスごとに入札→クライアントが発注
ローニャ式：クライアントが総予算を開示

▶ ILPが自分たちで予算の使い方を設計

3 技術的アプローチの柔軟性

ハイテクとローテクの巧みな使い分け
[ハイテク] Houdini自動化フェザーシステム
[ローテク] iPhoneを頭に装着した演技をトラッキング
そのデータを使い、闇夜に光る灰色小人の目を表現

▶ 問題解決のクリエイティブな発想

マーティン氏がVFX SVとして参加した『山賊の娘ローニャ』プロジェクトでの画づくりが遺憾なく発揮された。主人公ローニャが暮らすマッティス城はあり、稲妻によって真っ二つに分断されたという景観。そして鳥女や灰色小人森のいきものたちには様々なCFXが求められた。その一方では、北欧市場のでハリウッドクオリティのVFXが求められたため、マーティン氏はクライアンオーバーオールVFX SVと密に連携して3つの柱の下、ILPのクリエイティブを発揮。鳥女のVFXは、第23回VESアワード「Outstanding Animated Charac an Episode, Commercial, Game Cinematic, or Real-Time Project」を獲得

ブレイクダウンは
こちら

『山賊の娘ローニャ』

WOWOWオンデマンドにて、アーカイブ配信中
（※2026年3月29日まで第1話を無料配信中）
原題：Ronja the Robber's daughter
原作：アストリッド・リンドグレーン
脚本：ハンス・ローセンフェルト
監督：ポントゥス・クレンゲ、リサ・ジェームス・ラーソン
© 2024 Filmlance/Viaplay Group

予告編は
こちら

ローだと断言できます。

プロシージャルを利用することで、完全に新しい考え方で作業できます。Nukeを勉強しているとき、プロシージャルなコンポジティングを料理に例えて説明しているビデオを見たことがあります。様々な材料を組み合わせるとこうなる、みたいな。すごくわかりやすかったですね。

一度プロシージャルな作業フローに切り替えると、もう戻れません。アイデアの生み出し方、マルチショットのセットアップなど、常に自由な発想でアプローチできます。効率性も上がるし、クリエイティビティも高まる。これがNukeの強みです。

――それが少数精鋭でも高品質なVFXを生み出す秘訣なわけですね。

その通りです。テンプレートやセットアップを共有して、シーケンス全体に適用できるので、マルチショットのワークフローが実現できます。大量のショットを少ない工数で処理できるようになります。

――AIやリアルタイム技術が進化する中で、VFXの仕事はどう変わると思いますか?

率直に言うと、正直わかりません。誰もわかり得ないことだと思います。ものすごくパワフルなテクノロジーなので、僕たちの業界を変えていくことは確実ですが。

僕の希望は、Nukeがもっとクリエイティブなツールに発展することです。AIが全てのテクニカルな問題を解決してくれて、アーティストは誰もやりたくないタスクから解放される。そしてもっとクリエイティブで楽しい仕事に集中できる、そんな未来が来ればいいですね。

個人的に、生成AIだけでコンテンツが完成する未来は望みません。AIだけでつくった映像には、人間が生み出すパッションが欠けています。ですが、AIを上手く利用することで今まで難しかったことを実現できるとも思っています。

――最後に、VFX業界を志望する若い人たちへのアドバイスをお願いします。

3つのアドバイスがあります。1つ目は、協調性を学ぶこと。VFXは本当にチームプレイが重要なので、他の人たちとコラボレーションできる人になることがまず第一です。

2つ目は、見極める力をつけること。ツールや技術は進化し続けます。ですが、見極る力は一生使えるスキルです。どういう画良い画なのかを判断できるようになるには間がかかりますが、好きな映画のフレーム写真をよく見て、自分の作品をふり返り、の人からフィードバックをもらう。尊敬す人にアドバイスを聞く。これを続ければ、年後には確かな成長を実感できるはずです。

そして3つ目は、自分が一番情熱を持てることを見極めること。コンポジット、エフェクト、ゼネラリスト。自分が本当に好きなことに集中していけば、楽しいから自然と練しますし、スキルも上がっていくはずです。

ストックホルムのILP内観。国際的な3拠点が有機的に連携しながら、各スタジオではリアルなコミュニケーションも大切にしている

Nuke Global Passport 02

Alt.vfx

Nukeが開く世界への扉。Alt.vfxが語るゴールデンパスポート論

続いてはオーストラリアのVFXカンパニーAlt.vfx。LAと東京にも拠点をかまえる同社では、Nukeをワークフローの中心に据えることで映画からCMまで様々なVFXをハイクオリティに仕上げることができるグローバルな体制を構築している。

TEXT & EDIT＿NUMAKURA Arihito、PHOTO＿弘田 充
Special thanks to Foundry

齋藤剛史

VFXプロデューサー。2022年にAlt.vfxに入社。それ以前はWebやHR業界のクリエイティブ企業でマネジメントディレクターとしての経験を積む。現在は東京オフィスの責任者として、日本市場におけるクライアントのビジネスニーズとクリエイティブプロセスを深く理解し、枠にはまらないプロデューサーとして活躍中

Alt.vfx

2011年にブリスベンで誕生したVFXカンパニー。映画、TV、CM向けの高品質なVFXに定評があり、アカデミー賞など多くの世界的なアワードで受賞歴をもつ。ブリスベン（本社）、シドニー、メルボルン、ロサンゼルス、東京の5拠点を展開。総勢100名超のアーティストが多国籍で活躍
www.altvfx.com

海外のVFX現場は、分業制が主流

Alt.vfxの齋藤剛史と申します。僕はVFXプロデューサーとして、クライアントさんとのやり取りやプロジェクトをマネジメントする立場にいます。今日は、プロデューサー目線で見たNukeアーティストの現場や、キャリアの築き方について紹介します。

僕自身の経歴は少し変わっていて、大学卒業後は住宅営業というまったく別の業界からキャリアを始めました。15年ほど別業界で働いた後、37歳でVFX業界に入りました。現在はAlt.vfx日本支社でVFXプロデューサーとして、今年で5年目を迎えます。これまでCM、長編映画、ドラマ、インスタレーション、AIプロジェクトなど、幅広い案件を担当してきました。大きなものではNetflix『幽☆遊☆白書』や、大阪万博の三菱未来館などもお手伝いさせていただいています。

Alt.vfxは、オーストラリアのブリスベンに本社を構えるVFXカンパニーです。シドニー、メルボルン、ロサンゼルス、東京に拠点があり、CGやVFXの実作業はオーストラリア国内に集約しています。僕のような海外拠点のスタッフはプロジェクト管理やクライアント対応を担当しています。

Alt.vfxが特に得意としているのは、動物やクリーチャーなどのキャラクター表現です。制作体制の特徴は、完全分業制で全員がスペシャリストとして働いていることです。Nukeのチーム、Houdiniのチームといった具合に、それぞれ専門に特化したメンバーで構成されています。日本ではゼネラリストとして、様々なソフトウェアを器用に使い分けている方が多い印象ですが、北米を中心に海外ではハイエンドのVFXを手がける会社ほど分業制を採ることで、効率的で高品質なVFX制作を可能にしています。

Nukeのスキルは“ゴールデンパスポート”

僕たちはNukeを軸にしたパイプラインを構築しています。僕たちの現場では、Nukeのスクリプト（Python）を設計図のようなものだと捉えています。誰がどういう考え方で、どういう順番で構成していったかがちゃんと読み取れる。だからこそ、Nukeは単なるツールではなく、現場全体をつなぐ言語みたいなものとして機能しています。

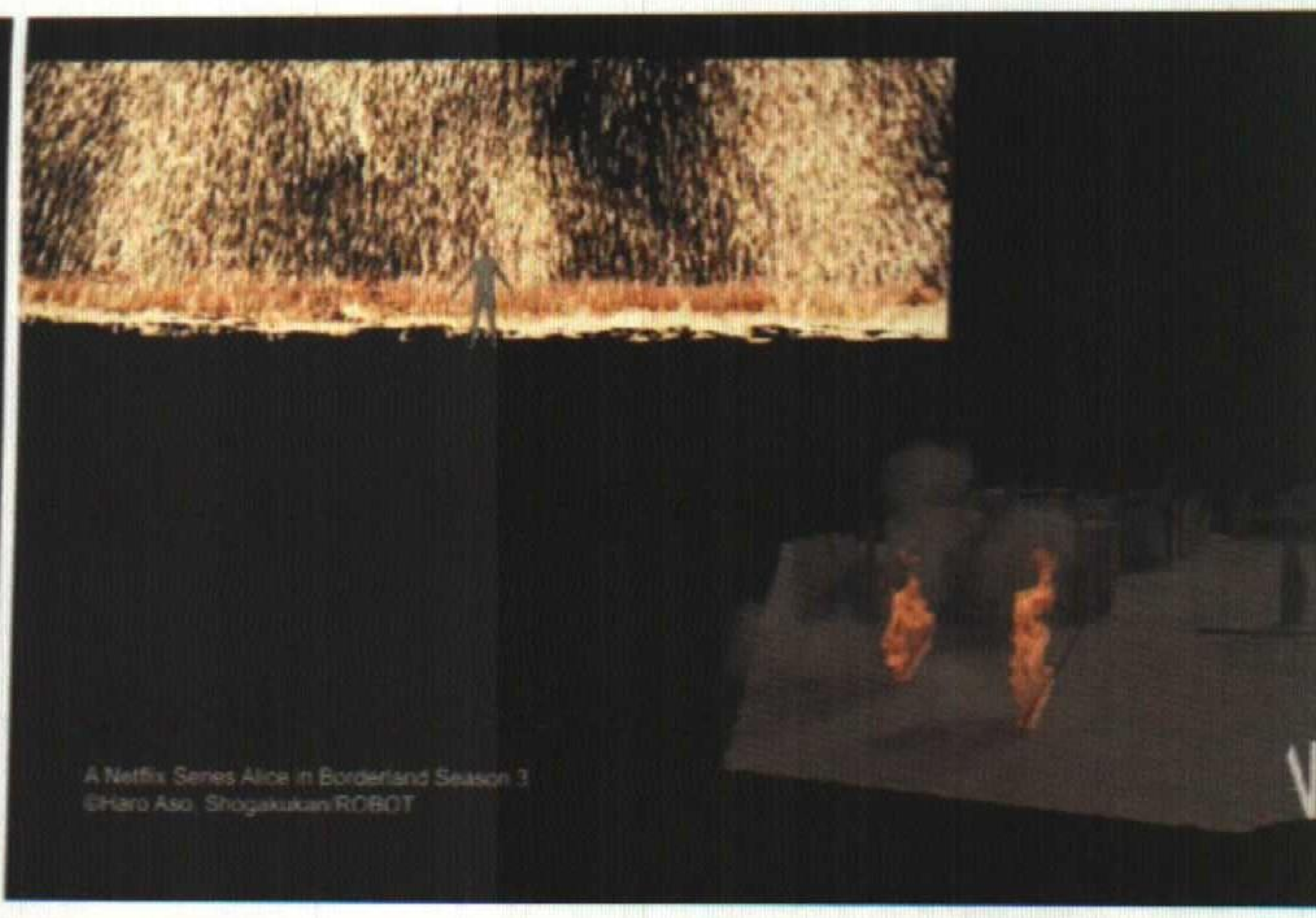
特に、グローバルのチームと連携する場合、タイムゾーンが異なる環境で、ノードツリーを介したコミュニケーションが根付いています。例えば『幽☆遊☆白書』プロジェクトでに
後半エピソードに登場する「Helen」という
リーチャーを担当しました。実写プレート
CGを組み合わせながら、複雑なキャラクタ
表現を創り上げていく上で、Nukeを中心と
た柔軟な合成フローを構築しました。Hel
のように情報量が多くて試行錯誤をくり返
必要があるキャラクター制作では、再利用
能なNukeスクリプトの設計が大きな武器
なります。実際、ある中堅アーティストが構
したテンプレートスクリプトを、複数のショ
トワークに流用して効率化させました。

最後にNukeアーティストのキャリアに
いてお話します。僕たちはNukeを扱える
とは“ゴールデンパスポート”だと考えてい
す。Nukeのスキルは世界中のどのVFXカン
ニーでも通用するからです。

ちなみに海外における転職のハードル
比較的低いです。日本ではひとつの組織内
キャリアアップを目指すという働き方があ
と思いますが、海外では転職は、キャリア形
成の選択肢として当たり前です。新しいポジ
ションに就きたい、こんな作品に携わりたい
といった動機の下、転職が行われています
実際、Alt.vfxには様々な国のアーティストが
参加してくれています。一方で、僕たちの現
場で腕を磨いた方が、欧米など新たな舞台で
活躍しているアーティストも多くいます。特
にNukeアーティストはその傾向が顕著です。

なぜそれができるのかというと、Nukeとい
ソフトウェア自体が共通のプラットフォームで
あり、技術的な背景を共有しながら案件を進め
るための言語的な役割を担っているからです
Nukeはノードベースなので、どういう意図で
組まれているのかが視覚的にも把握しやすく
引き継ぎやレビュー時に、誰が組んでも伝わる
設計になっています。これこそがゴールデンパ
スポートを意味します。広く世界でチャレンジ
したい方にとって、最適なツールだと思います

Netflixシリーズ『今際の国のアリス』シーズン3



炎エフェクトのテスト

A

B

C

D

E

ブレイクダウン。A 実写プレート／B CGの矢を
成／C 煙エフェクトを合成／D 炎エフェクトを
成／E 一連のコンポジットワークが施された完

ブレイクダウンは
こちら

人気シリーズの最終章。Alt.vfxは序盤の見せ場となる「げぇむ：おみくじ」シーンのCG・VFXを担当。おみくじは原作漫画の第1巻に登場する代表的なエピソードで、佐藤信介監督が特にこだわったVFXのひとつだ

海外のVFX業界を目指す人たちへのアドバイス

Q1. 海外のVFXカンパニーでは、どういう人が評価されやすいですか？

技術力ですね。まずジュニアクラスがあって、スーパーバイザーと二人三脚でつくっていきます。その後独り立ちがあって、次はジュニアに教える役割、そしてチーム全体を統括するという段階があります。独り立ちするまでは比較的スムーズに進めると思います。

Q2. 実務経験がなくても、確かなデモリールがあれば採用の可能性はありますか？

あると思いますよ。海外では趣味でNukeを使っている人が作品やブレイクダウンをYouTubeで公開している人がいて、それを見た僕たちから声をかけることもあります。最年少は17歳でした。グローバルは実力至上主義なので、年齢やキャリアは二の次です。

Q3. 英語力はどの程度必要ですか？

正直、そこまで高いレベルは必要ありません。僕も最初はほとんど話せませんでした。オーストラリア人は早口の人が多いのですが、半年後には理解できるようになりました。多少の基礎があれば十分チャンスはありますよ。

Q4. 別業界から映像業界に転職する人に求めることは？

イチから何かを習得しようとすると、覚えることが多くなり過ぎて挫折につながる可能性が高まります。だから自分が今まで培ったものがどのように応用できそうか、その能力の方が大切です。僕も異業種で身につけたマネジメントスキルをAlt.vfx風にアレンジするという考え方で対応できました。

ブリスベンに所在する本社オフィスの内観。教
改装したユニークな環境で、各セクションごとに
ブルが区分けされている

Nuke の現場

坂本和之
CG Designer

近年の担当作品

・実写劇場版
「沈黙の艦隊 北極海大海戦」OP映像
・実写劇場版
『秒速５センチメートル』
・牧場しぼり
「生ミルク牧場から ～似てきたね～」篇

jitto.jp

01:jitto

VFX制作の最前線で活躍する先輩アーティストを取材。日々の仕事内容や現場での役割を聞きながら、CG・VFXの仕事の魅力と、Nukeが選ばれる理由をリアルな目線で紐解いていく。

TEXT__池田大樹(CGWORLD)、PHOTO__宮島健

Nukeの活用例

サントリーシングルモルトウイスキー 山崎 「長い夢をみよう

最終の1枚に説得力を宿す、チーム連携とNukeの使いどころ

天井高があり、開放感あふれるスタジオを構えるVFXスタジオjitto。公式サイトには、ハイエンドな3DCGと実写が自然に融合した、アート性の高い映像がずらりと並ぶ。そこで働くクリエイターの一人が、3DCGアーティストの坂本和之氏だ。2016年に中途入社。案件によってはスーパーバイズから実作業、納品までを通して担当し、別のプロジェクトリーダーが指揮を執る案件ではデザイナーとして手を動かす。

jittoのCGスタッフは基本的にはゼネラリスト。案件ごとにディレクターを置き、規模やスケジュールに応じてスタッフをアサインしていく。CM案件ならCGスタッフは2〜3人程度で進むことも多く、必要な役割をその都度組み上げるイメージに近い。一方、長編映画のような大きな案件では社員総出で臨むこともあるという。坂本氏自身が関わる本数は年間12〜14本ほど。2週間程度で終わる短期案件から、1ヶ月半ほどかかるものまで混在するが、ピークが重ならないようプロデュース部がリソースとスケジュールを管理している。

働き方はテレワークが多いが、出社日のながれを聞くと、始業は11時と遅め。出社後30分ほどでメールや社内チャットを確認し、必要があればミーティングに参加する。以降は昼食を挟んで実作業に集中し、自分の下にスタッフがついている場合は17時頃に成果物を確認することもある。

かつては朝と夜の2回、デイリーのようにチェックを回す試みもあったというが、夕方に出したものへダメ出しが入ると「次の朝までに直さなければ」とプレッシャーになり、無理をしてしまうケースが出てきた。そこで現在は、朝に方針を共有し、夕方に見せていったんリセットする運用を重視している。「じゃあ明日また頑張ろう」と切り替えられることで、睡眠を削るような消耗を避けつつ、翌日に建設的に改善を重ねられるからだ。こうした運用が、短い期間でも判断の精度を保ち、最終の1枚の説得力につながる土台になっている。

jittoの現場を特徴づけるのは、編集を担当するオンラインエディターとCGクリエイターが同じフロアにいて、す
作業している点だ。多くの現場では、CGと編集との
社・別フロアへの受け渡しが発生し、タイムラグが生
い。jittoでは「これ、編集側で対応できる？」「CG側で
ここが早い」といった判断をリアルタイムで擦り合わ
ため、コミュニケーションの速度がそのまま品質と
される。CGと編集が互いの大変さや得意領域を理解
テラシーが上がっていくことも、制作を強くする要因
氏は捉えている。

Nukeの使い方にも、こうした体制が色濃く表れてい
的には、Nukeは専任のコンポジターが担うことが多
jittoでは、CG側のゼネラリストがNukeを扱い、レン
した素材を「編集が判断できる形」まで整えてオンラ
ターに渡す。つまり、CGと編集の間に入りがちな“
時間”を、現場の最前線で吸収してしまうのだ。

CG側に差し戻してレンダリングをやり直してい
も遅れやすい。Nukeで吸収できる範囲が広がれば、
い状態を早い段階で提示し、フィードバックを受け
進められる。坂本氏が重視する「手を速くして、試
道修正の機会を増やす」というポリシーとも直結する
CMのように監督や代理店など多くの目を通過する
短いスパンで見せて調整し続けることが、結果的に
を押し上げる。

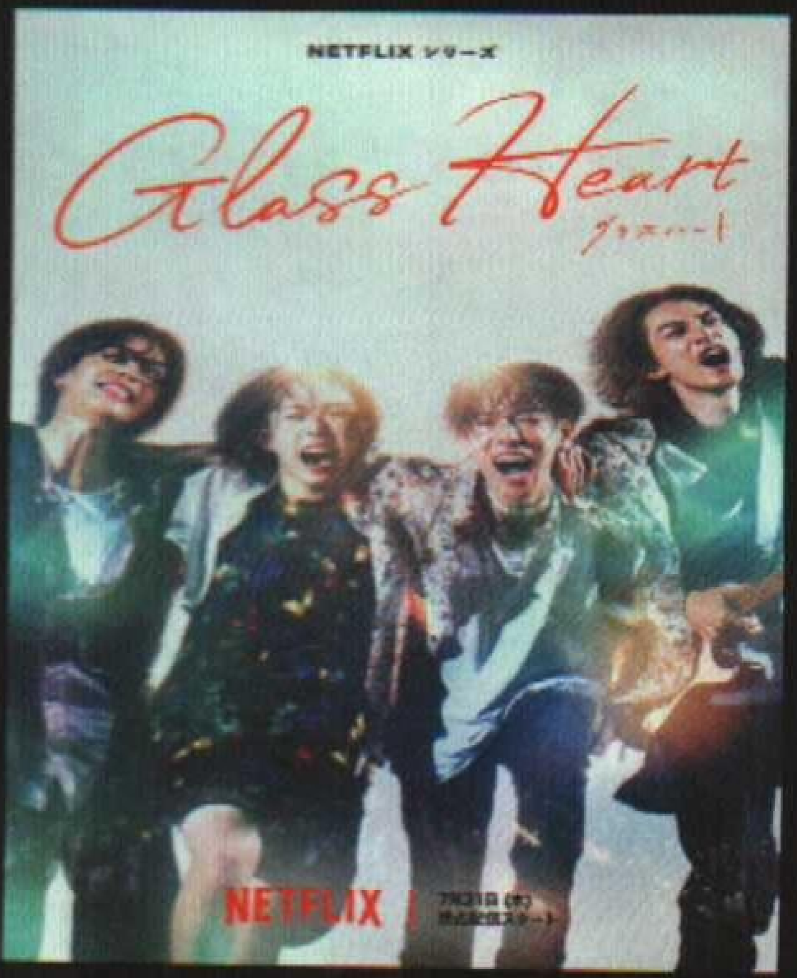
以前はAfter Effectsを使っていた時期もあるが、
になる調整幅がNukeの方が広く、乗り換えた。特に
挙げるのは、ノードベースで処理の構造を視覚的に
いこと、カラースペース管理が明示的に行えることだ
数が増えやすい案件ほど、タイムライン上でプリコン
る運用は複雑化しやすいが、ノードなら全体像を整
組み立てられる。加えて近年は3Dトラッキングなど
機能が強い点も、現場の要求に合うという。

短い期間でも試行回数を確保し、様々なメンバー
がらクオリティを詰めていく。そうして磨き上げら
jittoの職人的ともいえる“一枚”の説得力につながっ

Nuke の現場

KASSEN

kassen.tokyo



Netflixシリーズ「グラスハート」
独占配信中

『WIND BREAKER』
©にいさとる／講談社
©2025「WIND BREAKER」製作委員会

『ガンニバル』シーズン2
2025 Disneyディズニープラス「スター」で3月19日より独占配信

02: KASSEN

急成長中の「KASSEN」にて、若手Nukeアーティストとして活躍する橋本真之介氏と鈴木波晴氏。
ふたりが語るコンポジターの仕事スタイルとNukeの魅力とは。

TEXT & EDIT__NUMAKURA Arihito、PHOTO__宮脇 健

活発なコミュニケーションが生む ハイクオリティなVFX

橋本真之介氏と鈴木波晴氏は、2024年に新卒でKASSENに入社した同期だ。ふたりのキャリアの出発点は対照的。鈴木氏はゲーム好きが高じてCGの世界を目指し、専門学校で映像制作のキャリアをもつ先生と出会ったことでVFXの道へ。一方、橋本氏はモーショングラフィックスを志していたが、ハードディスクが故障してこれまでに学んできたデータを全て失ったことから、新しい挑戦としてコンポジターの道を選んだ。

橋本:2Dベースのモーショングラフィックスを学んでいたのですが、全データが全部なくなっちゃって……。改めてつくるなら、ちょっと興味があったコンポジットをやってみようと思ったことが転機になりました。

KASSENを志望した理由について、橋本氏は「若い人が多くて活気があった」と職場の雰囲気を、鈴木氏は「映画やドラマだけでなく、CMやMVなど短尺案件のVFXにも興味がありました。特にKASSENは、自分が好きなキャラクターの案件も手がけていたので、入社できたら自分にもチャンスがくるかもしれないと思いました」と語る。言うまでもなく、実写VFX案件をコンスタントに手がけていることも大きかったはずだ。

鈴木:KASSENでは、プロジェクトにアサインされると担当する全てのショットが最初に割り振られることが多いです。Flow Production Trackingで各ショットの要件やスケジュールを確認しながら作業を進めていきます。

わからないことがあれば、近くで作業している同僚や先輩に相談したり、作業内容が近い別ショットのコンプデータを見せてもらって参考にしながら作業を行なっている。

橋本:ショットが一気に割り振られることもあって、細かく指示されるのではなく、自分でいろいろなことを考えながら作業することになります。大変なところもありますが、それがやりがいにつながっています。

こうした社風から、KASSENではスタッフ間のコミュニケーションが盛んだという。「『このショットどう思う?』などと気軽に見せ合って、感想やアドバイスをし合っていることが、良いクオリティにつながっている気がします」(橋本氏)。

2025年にふたりが一緒に参加した大きなプロジェクトが Netflixシリーズ『グラスハート』だった。

橋本:ライブシーンの照明演出など、ショットに求められる表現が現実世界ではどういう現象で起きているのか。リファレンスとなる動画を1コマずつ送りながら細かく分析して、それをNuke上で再現していくことを心がけています。

鈴木:自分が担当するショットだけでなく、前後のカットとのつながりなどシーン全体としての整合性も考慮するようにしています。Nukeについては入社してからイチから学んでいるところです。最初はわからないことだらけでしたが、先輩たちのアドバイスを得ながら、最近は少しずつ原理から学べるようになっています。例えば、グレードノードのmultiplyとgainは計算方式が異なるため、同じ数値でも見え方が変わってくる、といったことですね。

コンポジットワークをNukeで行う利点を聞いてみた。

橋本:僕はAfter Effectsも使っていたので実感しますが、Nukeは作業を引き継ぎしやすいのが魅力のひとつだと思います。ノードツリーを構成する際に、横のながれをAライン、縦のながれをBラインと呼んで、それぞれに用いるノードの種別も業界である程度共通の認識があることが大きいと思います。

鈴木:Nukepediaという世界的なユーザーコミュニティがあって、特定のスクリプトやプラグインなどをシェアし合えるところも魅力ですね。だからノウハウを共有しやすい。

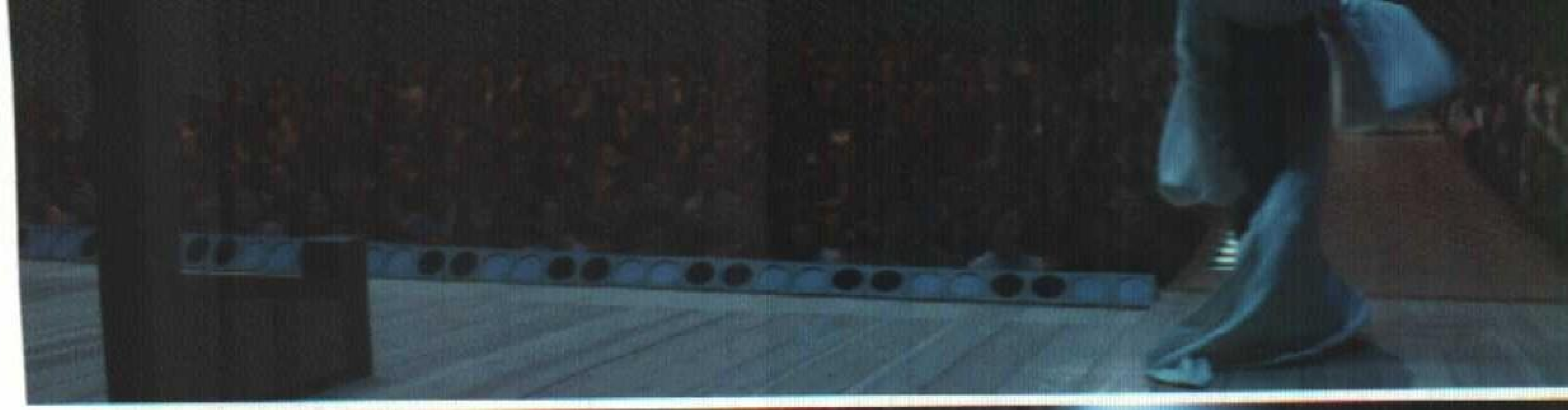
VFX業界を志望する後輩へのアドバイスとして、橋本氏は実際の現象を分析して、それをNukeでどのように再現するのかという考え方と実践のくり返しが重要だと語ってくれた。

ふたりに共通する目標は、「ハリウッド映画など、世界で多くの人が観るVFX大作のクレジットに自分の名前が載ること」である。「Netflix『グラスハート』のクレジットに自分の名前が載ったことで実感しましたが、多くの人に楽しんでもらえる作品のVFXに携われることに大きなやりがいを感じます」(橋本氏)。「僕は商業案件のクレジットに自分の名前が載ること自体が最初の目標だったので、それは満たされつつあります。これからはコンポジットの仕上がりにもっとこだわっていくつもりです」(鈴木氏)。

実写素材の“光と空気の美しさ”をVFXで拡張

映画『国宝』

by Spade&Co.



©吉田修一／朝日新聞出版　©2025 映画「国宝」制作委員会

若き歌舞伎役者・喜久雄の人生を濃密に描き、社会現象的な広がりを見せる映画『国宝』。その世界観を支える多彩なVFXを手がけたのがSpade&Co. だ。本稿では、Nukeを軸に構築された統合ワークフローと、その柔軟な運用がもたらした高品質・高効率な制作プロセスを紹介する。

TEXT＿小村仁美（CGWORLD編集部）、取材協力＿Foundry

▷ 使用バージョン
Nuke 15.0v2

▷ インタビュイー
白石哲也氏（VFXスーパーバイザー）
塙 芽衣氏（VFXプロデューサー）
以上、Spade&Co.
www.spade-co.jp

大ヒット上映中
kokuhou-movie.com

©吉田修一／朝日新聞出版
©2025 映画「国宝」制作委員会

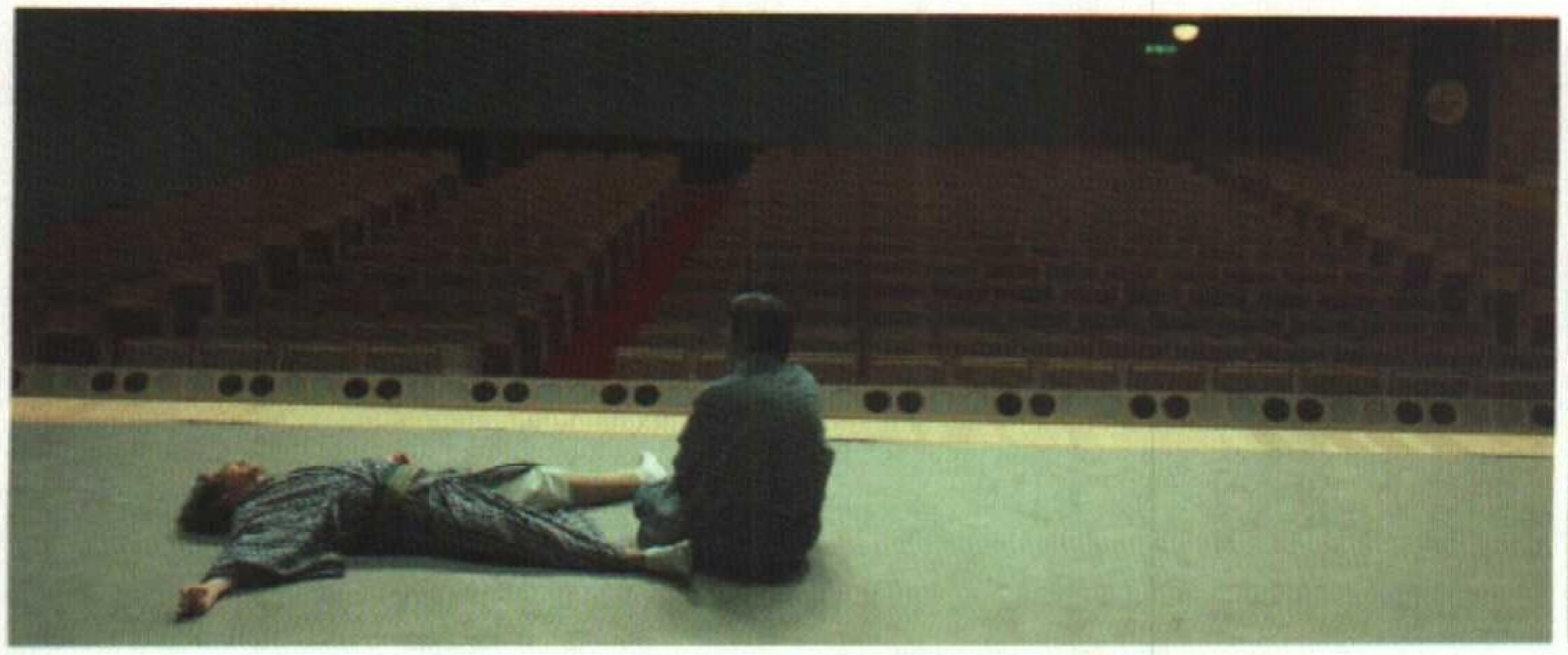
Nukeが支えた『国宝』のVFX基盤

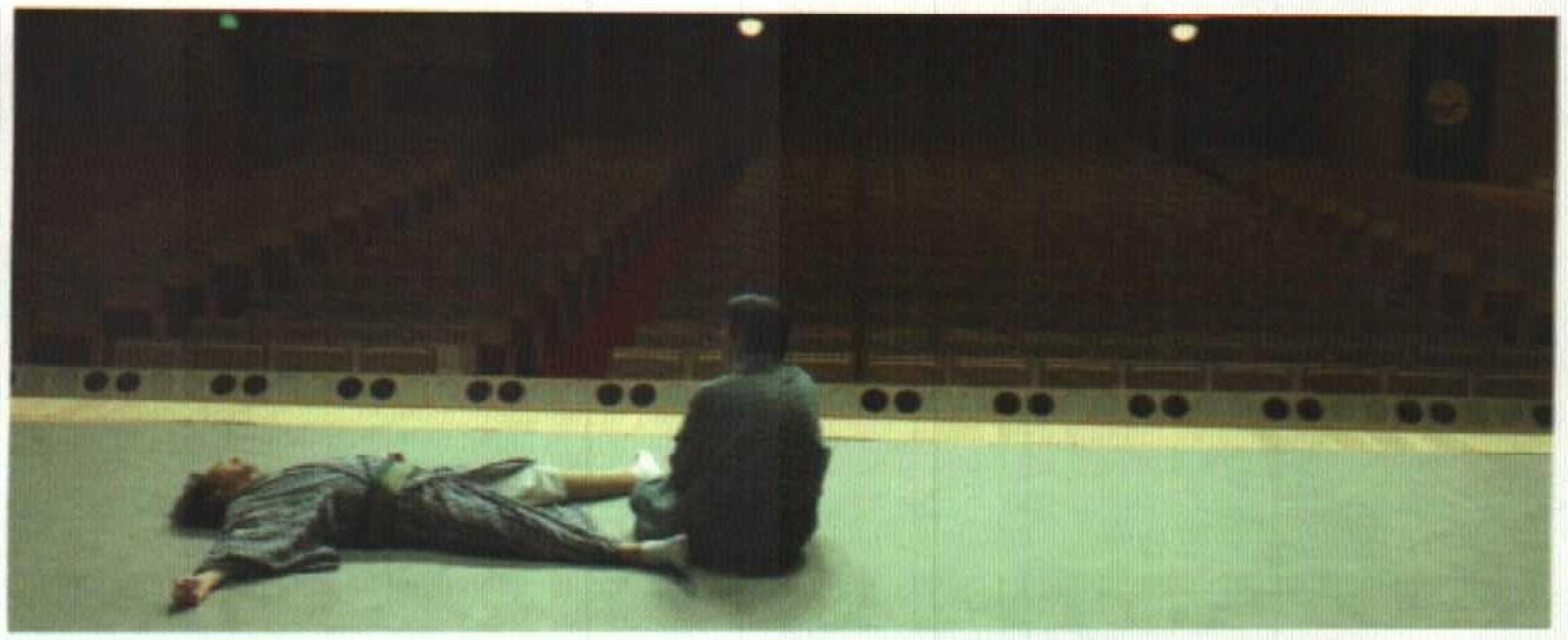
映画『国宝』のVFX制作を手がけたSpade&Co. は、歌舞伎劇場のセットエクステンションや観客CG、時代考証に基づく街並みの再現、登場人物の老化表現、心情描写のためのイメージショット、そして主人公・喜久雄がたどり着くラストシーンの幻想的な世界のルックまで、多岐にわたる表現を担った。VFXスーパーバイザーの白石哲也氏は「李相日監督の美術・照明・構図・質感に対する細部への強いこだわりを撮影現場で感じていましたので、VFXチームとしてもその撮影現場で構築された“光と空気の美しさ”を引き継ぐことを最も重要視し、実写の世界観を損なわずにVFXで拡張していくことをテーマにしました」と語る。

制作は2023年8月のプリプロダクションを皮切りに、2024年2月末から6月まで続いた撮影を経て、同年9月から翌2月までの期間でVFX作業が進められた。メインベンダーであるSpade&Co.の37名に加え、SGMX、イマジナリーパワー、75km/h、神戸清光、さらに海外パートナーとしてイランのSolo VFX、インドのMcubeが参画するなど、国際的な体制でショット制作が行われた。大規模プロジェクトでありながら、品質と効率を両立させるための基盤となったのが、NukeおよびNuke Studioを中心としたワークフローだ。

同社では、ショット管理・カラー管理・出力設定をNuke Studioに集約し、3DCGチームによるベースコンプからコンポジターのフィニッシングまでをNukeのみで完結させている。ACESをベースにしたカラーパイプラインを全ショットで統一し、LUTの適用もNuke内ツールで自動反映。Writeノードの命名規則やファイルパス、入出力時のカラースペース設定、QC用ツールなども自動化し、アーティストの個々の設定に依存しない運用を徹底した。こうした一貫性の確保により、手戻りや人為的ミスが大幅に減少し、フィニッシング作業の精度も向上したという。

レビュー工程もNuke Studioのタイムライン機能で一元化されており、Flow Production Tracking（以下、FlowPT）との連携により、ショットのステータスや修正指示が自動で同期される。アーティストは





舞台上で語らう喜久雄と俊介のシーン。左：撮影素材／右：VFX完成ショット。劇場奥の壁の左側が拡張されているのがわかる

同じくセット拡張の例。上段：撮影素材／下段：VFX完成ショット

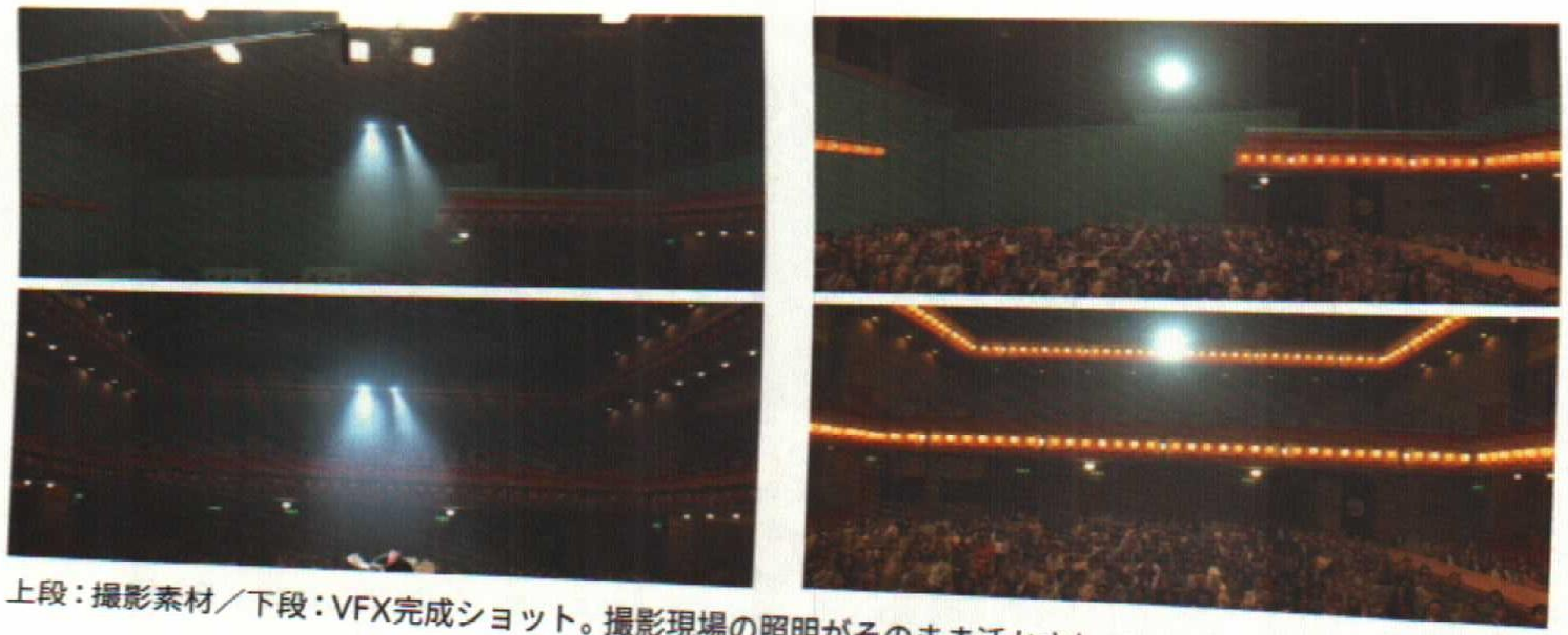
Nukeスクリプト上でFlowPT情報を直接確認でき、完成データのアップロードもNuke内の共通ツールから行えるため、ファイル間の齟齬がほぼ発生しない。こうした環境整備によって、レビュー再構築の手間が減り、管理工数も以前より大きく圧縮された。

歌舞伎への没入感を高める細やかな調整に活躍

制作中には、技術的な工夫が求められるシーンも多かった。特に終盤の劇場カットにおいて、美術設計に基づいた3Dレイアウトでは、合成の際に画が狭く見えるという課題が生じた。時間とコストの都合上、3Dを抜本的につくり直すのは難しい状況だったが、Nuke上での2D／2.5D的アプローチによる調整を重ねることで、監督のイメージに合うレイアウトに到達した。白石氏は「より一段と歌舞伎への没入感を感じさせることができるようになった」と語る。また、劇場シーンではライトごとパスを分けて出力することでNukeで自由に光のバランスを調整できるよう設計。後工程で「客席側の光量を落としたい」といった監督のオーダーに対しても細かなトーンコントロールがすぐに行えるため、再レンダリングすることなく柔軟に演出のニュアンスを追い込むことができたという。「監督が求める舞台の空気感や光のリアルさを詰めていく上ではとても効果的でした」（白石氏）。

一方で、リモート制作環境の普及によって地方在住スタッフの稼働が容易になった反面、ネットワーク環境による遅延やモニタの色再現度の差、コミュニケーション不足といった課題も明確になった。こうした条件下でも品質を揃えるために、ACES／OCIOによる統一的なカラーマネジメントは大きく寄与したという。

ほかにも、CopyCatやCatteryによる人物マスク、Depthマップの生成により、色調整や空気感の演出が効率化。TCLによるメタデータ管理やパスの自動処理、PythonとAPIを組み合わせたFlowPT連携など、Nukeの柔軟なスクリプトベース構造も積極的に活かされた。結果として、CGベースコンプからフィニッシングまでの連携が滑らかになり、効率的な運用が可能になったという。



上段：撮影素材／下段：VFX完成ショット。撮影現場の照明がそのまま活かされている

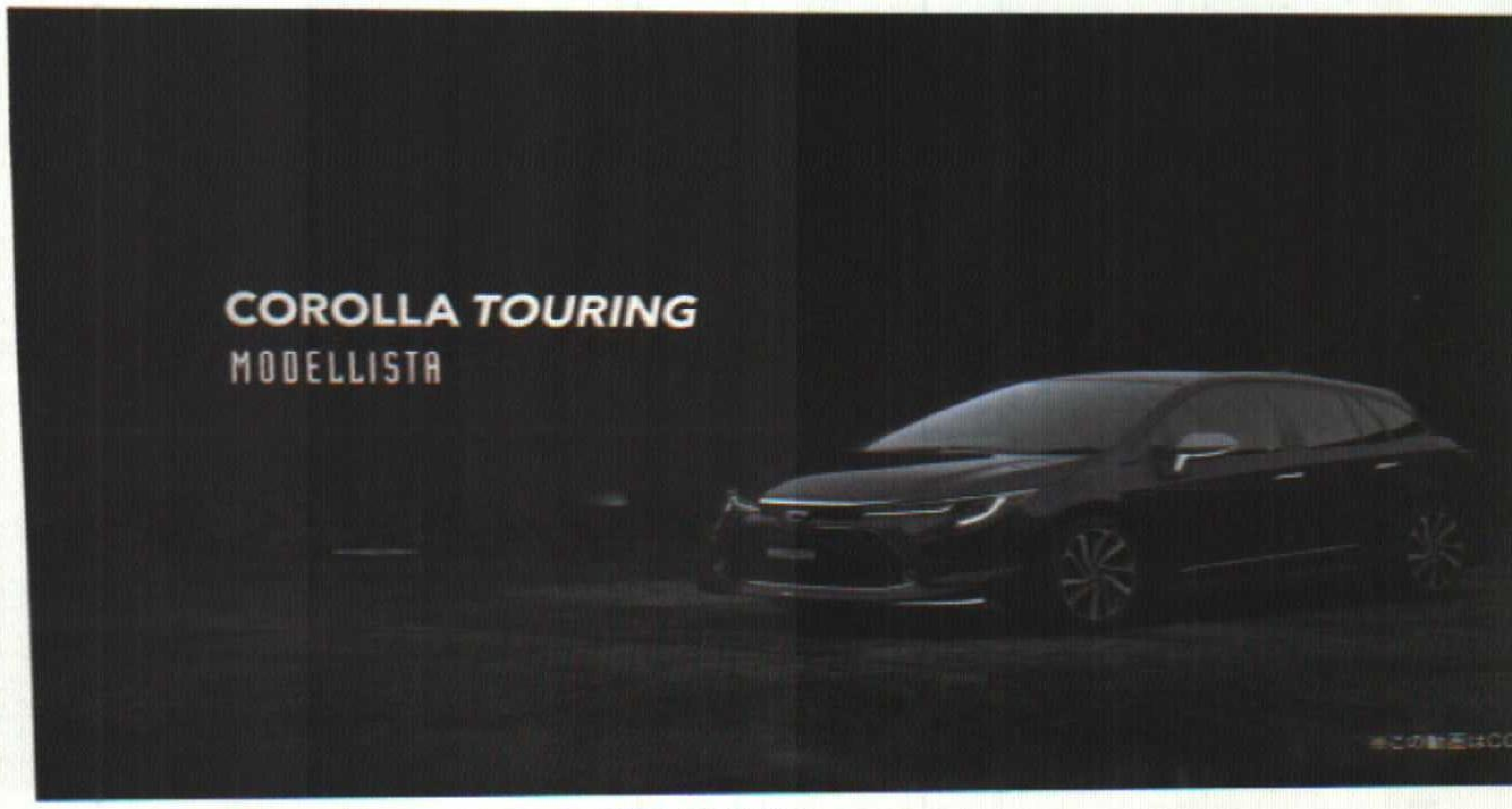
柔軟なスクリプトベース構造と正確なカラーマネジメントが強み

白石氏は、本作を通じて「Nukeの最大の強みは、柔軟なスクリプトベース構造と、正確なカラーマネジメントをチームで共有し、効率的かつ柔軟にプロジェクトに対応できる点にある」と語る。今後はAIツールやPythonとのさらなる融合により、Nukeが単なる合成ツールにとどまらず、プロジェクトマネジメントを含めたハブとして発展する可能性を期待している。また、3DGS（3D Gaussian Splatting）を活用したVFXワークフローへの挑戦意欲も示し、「2D／3Dの垣根を越えて、より効率的かつクオリティの高い表現が求められていくと思いますので、新しい技術とのより綿密な連携機能が追加されることを期待しています」と語った。

最後に、本作で最も印象深い経験として白石氏が挙げたのは、喜久雄がたどり着く"今まで見たことのない美しい風景"を表現したラストシーンだ。監督と共に細部までこだわり抜き、何度もリテイクを重ねて完成したそのショットを、エンディング曲と共に試写で観た瞬間、VFX・音楽・演出が一体となった総合芸術としての美しさに心から感動し、「この作品に関わることができて本当によかった」と強く感じたという。「熱意をもってつくれば必ず届くということを実感した」と語り、作品全体を通した制作陣の思いが強くにじむプロジェクトとなった。

Corolla Touring MODELLISTA イメージムービーほか

by 日本デザインセンター



Copyright ©TOYOTA CUSTOMIZING&DEVELOPMENT ALL Right Reserved.

広告・ブランディング案件を中心に幅広いジャンルの制作を手がける日本デザインセンター（NDC）では、多様なCG制作の仕上げ工程にNukeを採用し、案件に応じた画づくりを行なっている。本稿では、同社が構築してきた制作フローと、4つの事例を通じたNuke活用の実例を紹介する。

TEXT__小村仁美（CGWORLD編集部）

▷ 使用バージョン
Nuke 15.0v2

▷ インタビュイー
斎藤勇貴氏（画像制作部 CGディレクター）
以上、日本デザインセンター
www.ndc.co.jp

多様な画づくりを支える NDCのNuke運用

NDCでは、幅広いビジュアライゼーション案件における最終仕上げの基盤としてNukeを活用している。「動画制作の効率化」を目的に2016年ごろにNukeへ移行。画像制作部CGディレクターの斎藤勇貴氏は「Nukeを使うようになってから再レンダリングが減り、作業のスピードと安定感が明確に上がった」とふり返る。

さらに、導入後まもなく、Webコンフィギュレータ案件を手がけたことが、ワークフロー全体の構築につながった。3D・合成・最終出力までの一連の工程でパーツ名・質感名の命名規則を厳密に整備し、制作メンバー間で“同じ商品知識を共有できる”状態が生まれたことで、ミスや認識のズレを抑えられるようになったという。

斎藤氏がNukeを高く評価する理由は、構築したノードをくり返し使えることによる継続性の高さや、使えば使うほど作業効率が上がっていく点にあるという。また、シンプルで軽快なUI、視認性の高いノード構造、合成処理を把握しやすい設計など、運用面における信頼性の高さも高く評価されている。

よく使用する機能としては、「Layer Contact Sheet」や「Localize」などのワークフローの根幹を支えるものや、カラーコレクションツールの「LUE Grading for Nuke」が挙げられた。カラコレの様々な要素をホイール状のコントローラで制御できるのは便利だという。「Viewer Lock」は複数カットを並べて比較する場面で有用だと語った。

今後のNukeには、GPUによる高速化の可能性に期待していると斎藤氏は語る。また、Nuke Studioのリアルタイム再生、Lift／Gamma／Gain／Offsetなどをホイールで調整できるインターフェイスの実装、離れたノード同士をつなぎやすくするUIの改善など、実制作に根ざした具体的な要望が挙げられた。いずれもNDCの動画ワークフローがNukeを中核に発展してきたことを示す声であり、今後の進化にも期待が寄せられている。

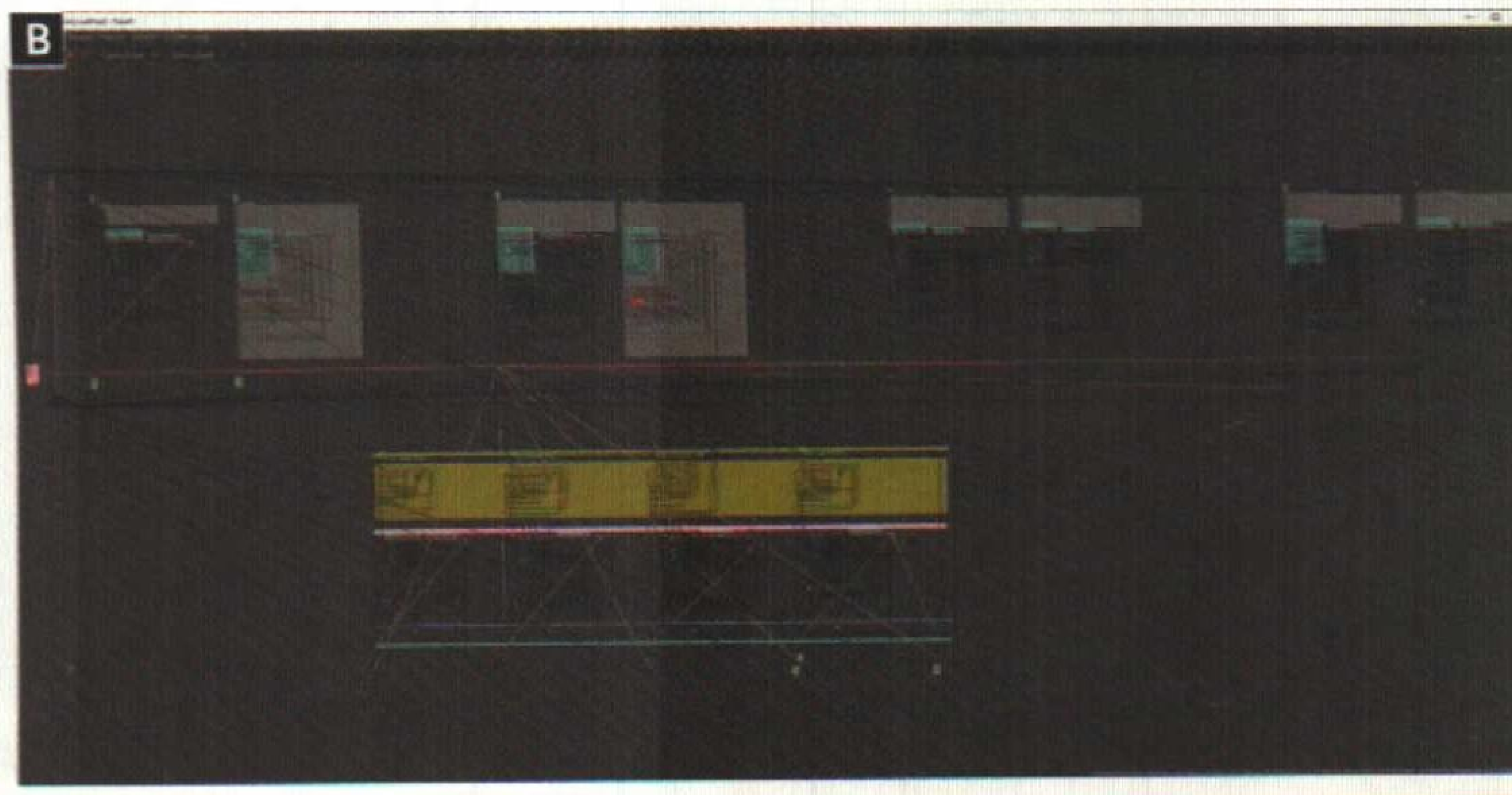
TOPIC 1 大阪・関西万博 日本館 グリーティングムービー（2025）

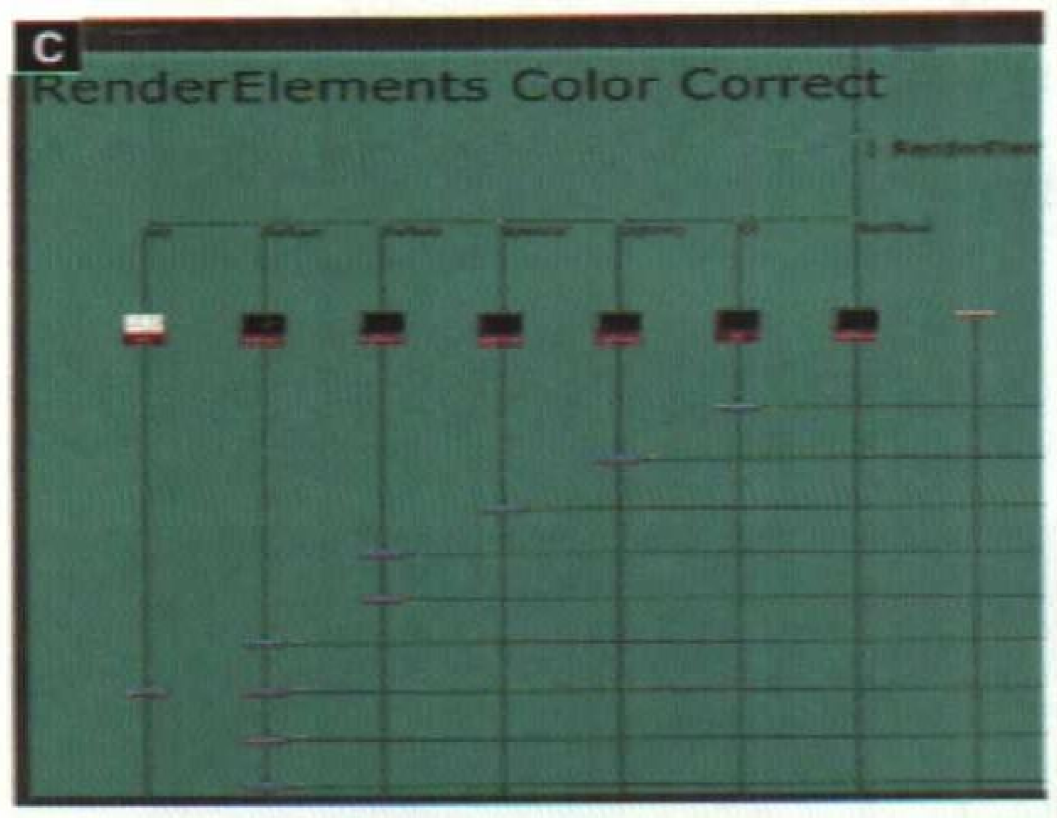
NDCが手がけた大阪・関西万博 日本館 グリーティングムービーは、他のプロモーション案件よりいくぶんシンプルなノード構成になっているように見えるが、進行するにつれて徐々に複雑になるカットもあった。あるカットではパビリオンの背景を入れ替える必要が出てきたため、Mayaからカメラを書き出し、Nukeの3Dワークスペースを使用している。また、よく見ると複数のカットが存在するのにWriteノードは1つしかない。これは、スクリプトによりカットごとのフォルダに自動で振り分けされるようにしているからだという（日本デザインセンター荻野明史氏）。「仕様が固まる前にビジュアライズを行うと、途中変更がどうしても発生します。そのためノードベースで非破壊的に編集が可能なNukeとは非常に相性が良いと感じています」（斎藤氏）

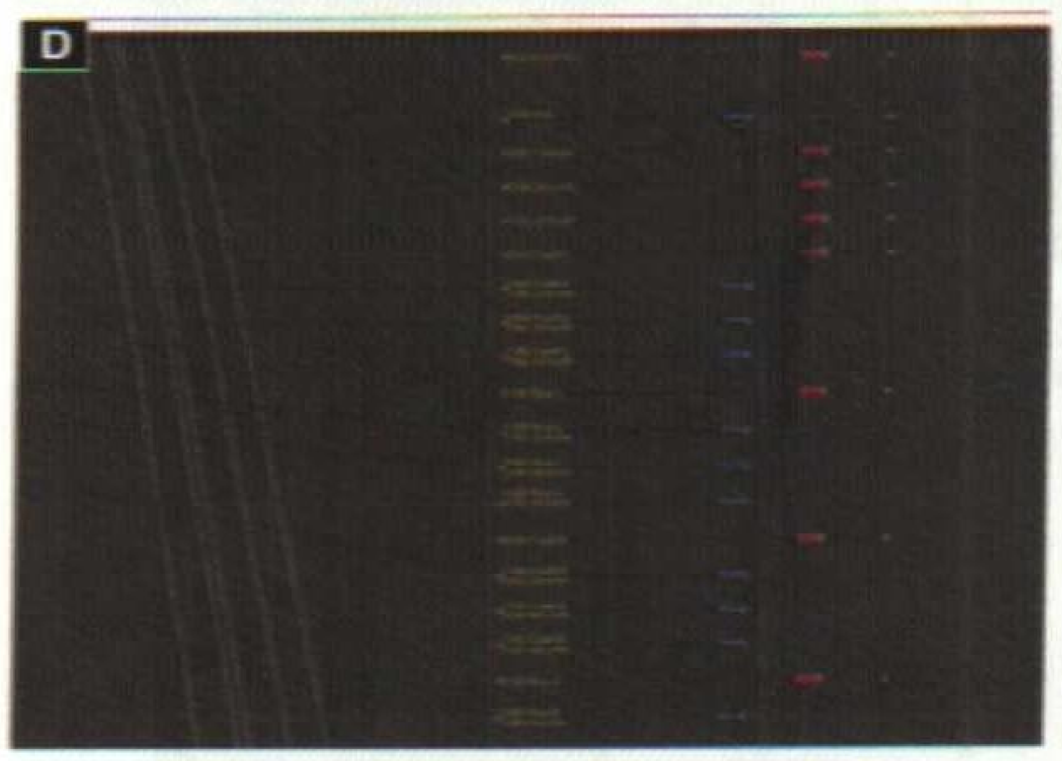
経済産業省／2025年日本国際博覧会協会

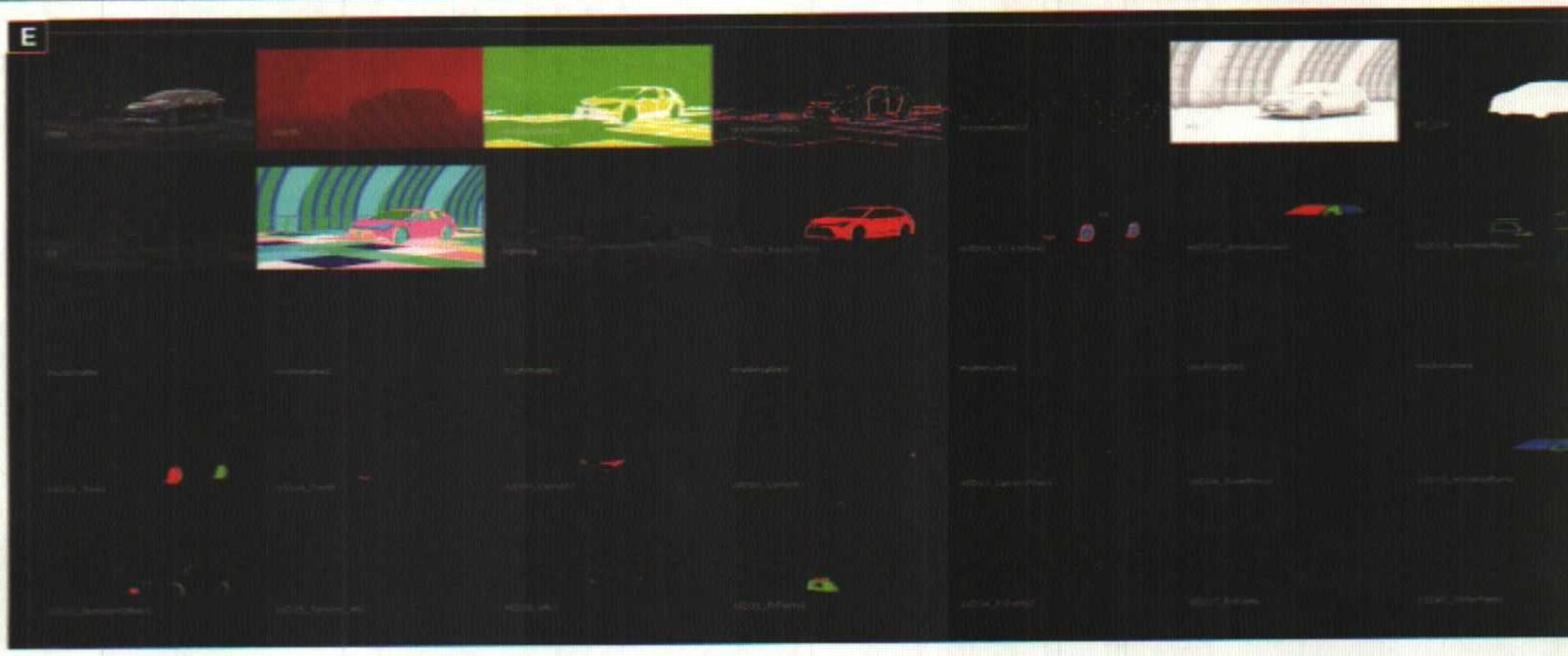
TOPIC 2 Corolla Touring MODELLISTAイメージムービー(2020)

A

B


C


D


E


A Corolla Touring MODELLISTA イメージムービーでは、カスタムパーツの魅力を伝えるためのフルCGムービーを制作。カローラが静謐な空間と夜のきらびやかな街並みを走る様子を表現した／B 複雑なノード構成だが、複数カットを1シート構成で運用している。担当が1名だったこと、そしてカットをまたいだカラーの管理を容易にしたかったことから、1ファイルに全ショットを配置して作業した／C Diffuse、Specular、Reflectionといったカラー要素は横並びで整理／D タイヤ部分のマスク処理のノード群。V-Ray Material／Object Properties、Cryptomatteで構成したID情報などを読み込み、Shuffleノードで必要な要素を抽出して各種の調整用マスクに役立てている／E Layer Contact Sheetの一部。40～50程度のAOVを内包したEXRを使用しているのがみてとれる

TOPIC 3 Okamura「We Labo 25F」(2025)

A

B

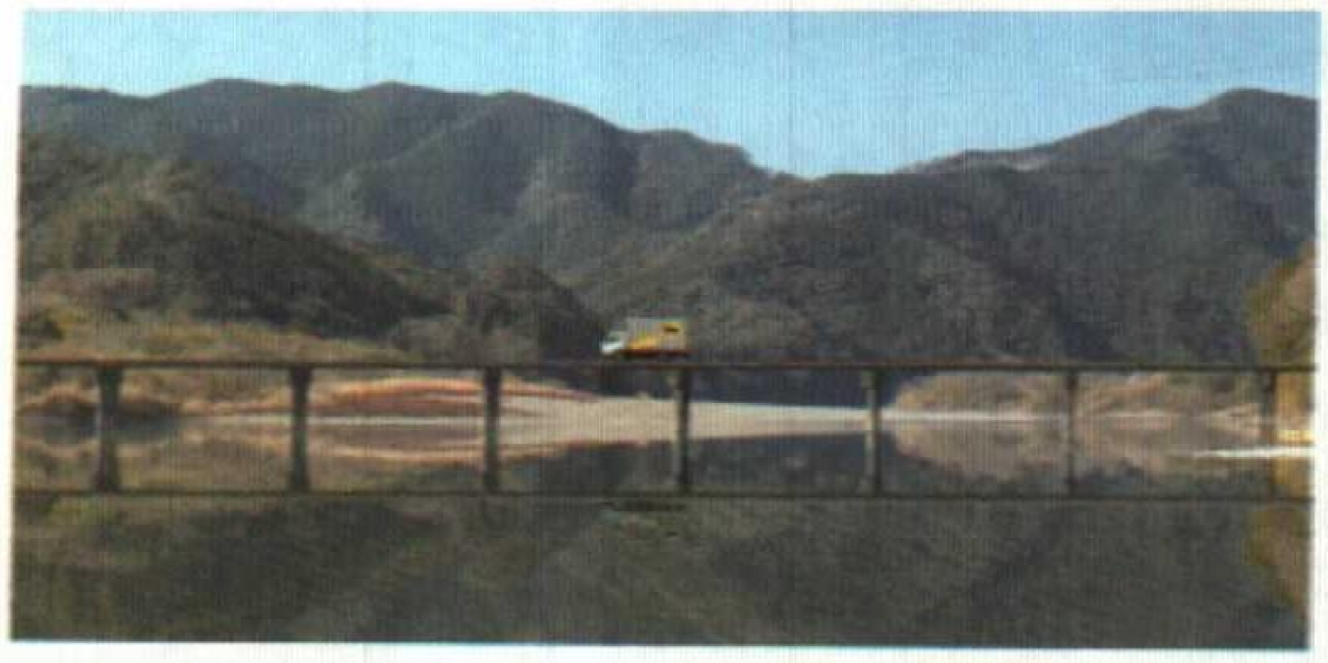
C

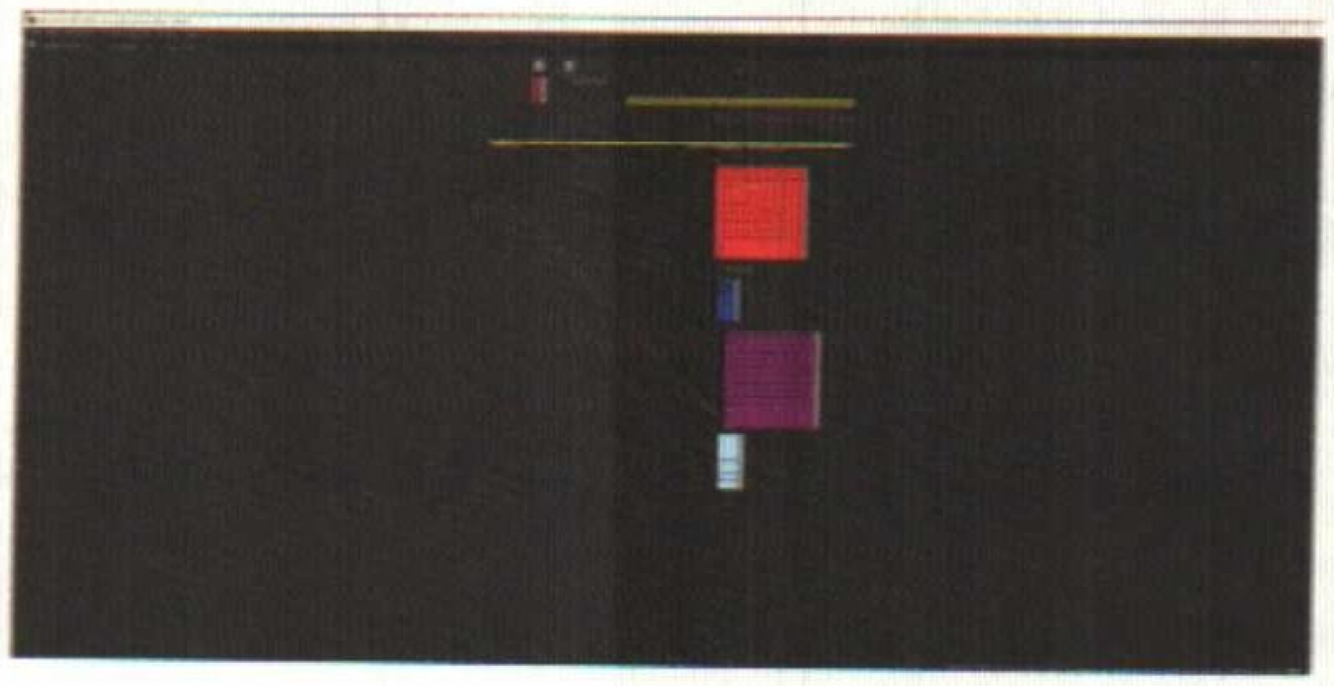
D

A B オカムラの「We Labo 25F」ムービーでは、オフィス全体を大きな1枚絵として制作し、そこからクロップして複数のカットを構築する手法が採られた。スクロールなどはディレクターがAEで行なっている／C 素材は50～60点におよび、天井の植栽、家具にそれらの陰影などがレイヤーとして細かく分けられていたため、Nuke上のノードが膨大な数に／D そこでLiveGroupで各要素をまとめることで、画面をスッキリさせ管理しやすくした

Copyright ©OKAMURA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

TOPIC 4 ヤマトグループ新VI(2021)





2021年に刷新されたヤマトグループの新VIでは、屋外撮影の実写素材と3DCGのトラックの合成にNukeを活用。車両はフルCGで制作され、麦の穂の揺れなど一部は実写フッテージを使用している

Copyright ©YAMATO HOLDINGS CO., LTD. All rights reserved.

▷ インタビュイー

高橋孝弥
ショットワーク&
コンポジットリード

小野寺 丞
ショットワーク&
コンポジットリード

原作・脚本・監督：細田 守
作画監督：山下高明／キャラクターデザイン：Jin Kim、上杉忠弘／CGディレクター：堀部 亮、下澤洋平、川村 泰／美術監督：池 信孝、大久保錦一、瀧野 薫／色彩設計：三笠 修／撮影監督：斉藤亜規子／音楽：岩崎太整／CG制作：デジタル・フロンティア／企画・制作：スタジオ地図
scarlet-movie.jp

3DCGと作画の一体化にNukeワークフローが貢献
『果てしなきスカーレット』の画づくり

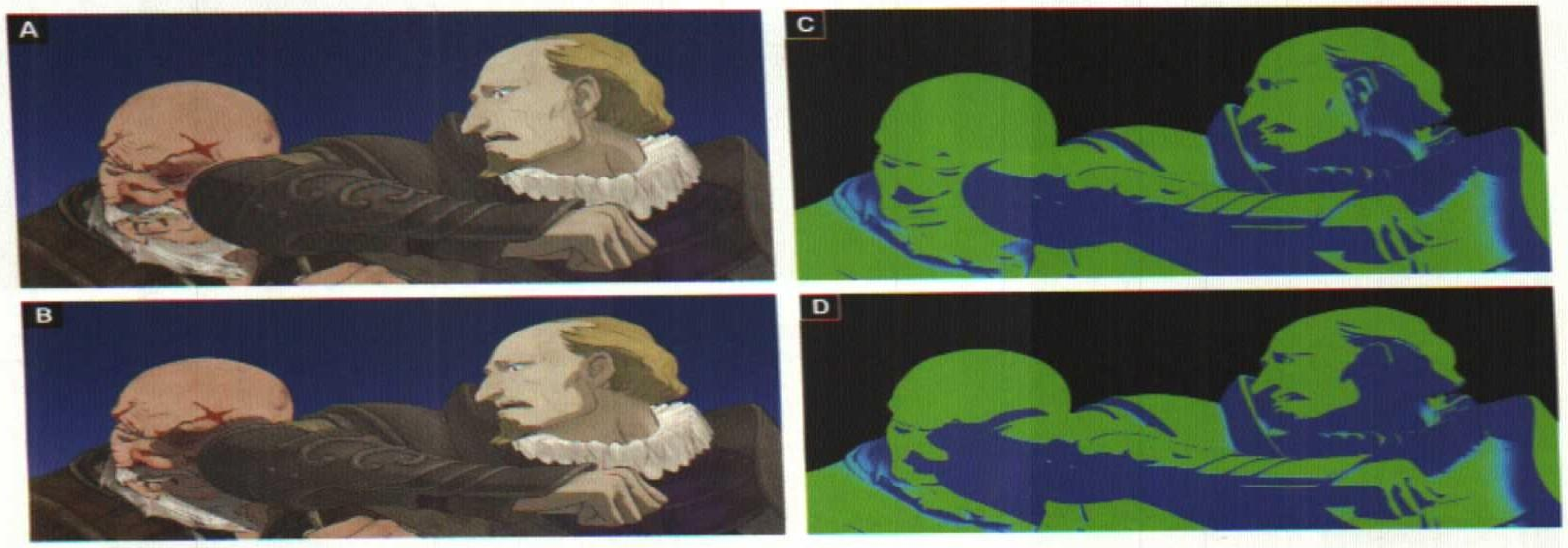
by デジタル・フロンティア

本作では、CGと作画の高度な融合と膨大な物量を両立させるために、ライティング以降の3D工程とコンポジット工程のパイプラインに独自の改良が施された。デジタル・フロンティアのNukeアーティストによる画づくりを紹介する。

TEXT__kagaya（ハリんち）／EDIT__NUMAKURA Arihito／PHOTO__弘田 充

TOPIC 1 Nukeによる陰影の調整

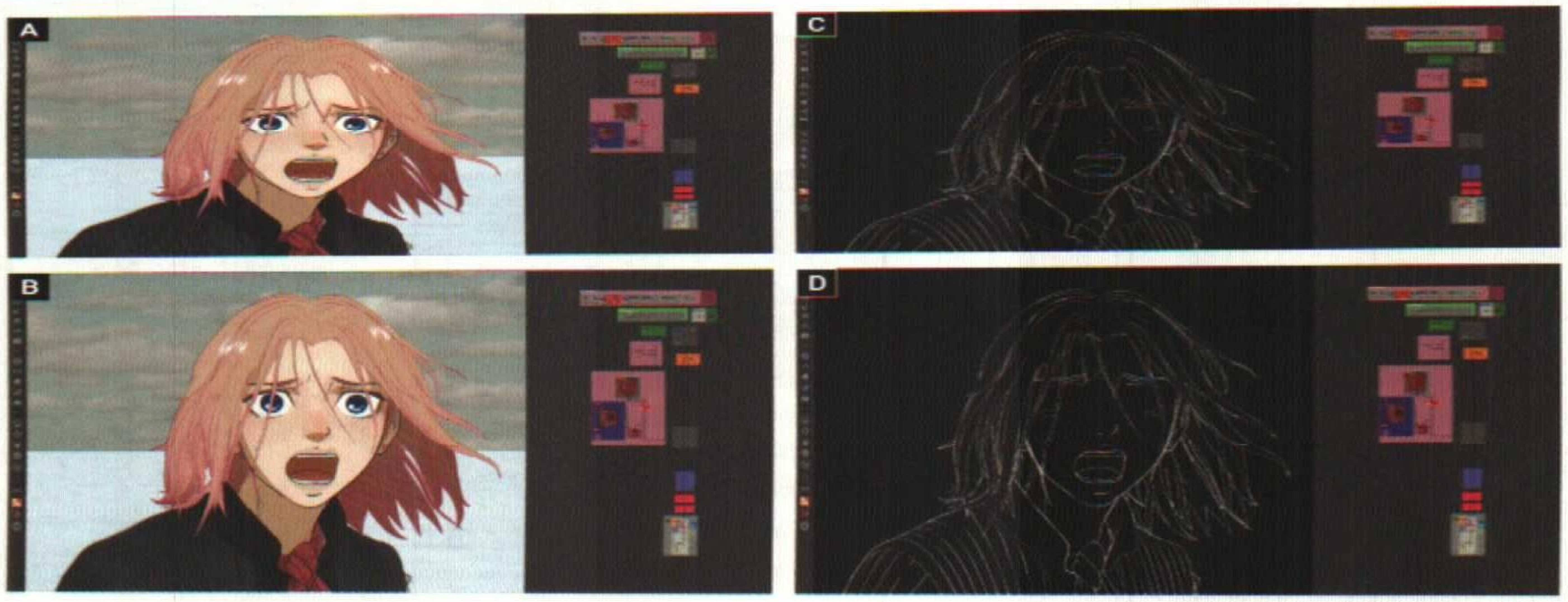
コンポジットリードの高橋孝弥氏は、Mayaのライティングシーンデータへの手戻りを避けるべく、インクや陰影の調整をライティング工程で先行してNuke上で行うフローを導入した。「チェック段階で指摘があったインク（アウトライン）の強弱や影の範囲といったフィードバック対応を、Mayaに戻さず、Nukeのライティング工程で対応するようにしました」。本作のコンポジットワークの大きな特徴である。



A 陰影マスクの修正前／B 修正後。マスクの修正により、腕部にねらい通りの影を落とした状態となり、これがコンポジット工程に引き継がれる／C Mayaから出力された元の陰影マスク（緑：光面、青：陰面）／D Nuke上で調整した陰影マスク

TOPIC 2 表情の細かなタッチもNukeで微調整

キャラクターの表情に直結するインクの太さや形状の微調整も、同じくライティング工程におけるNuke上で行われた。「眉毛の太さひとつで表情が弱まってしまうなど、細かなニュアンスが変わる部分ですから、手戻りを減らすことでクオリティアップにつながりました」（高橋氏）。



A インク調整前／B インク調整後。顔の輪郭や鼻筋、口元のインクなどを調整している／C ベースのインク素材／D 調整後のインク素材

TOPIC 3 緻密に制御された汚しの表現

本作のルックを特徴づける汚しの表現は、Nuke上で緻密に制御されている。さらに、一部CGと作画のキャラクターが共存する高難度のカットもあったため、コンポジットリードの小野寺 丞氏は、CGと作画を同一ワークフローで扱うことでそれを解決したという（後述）。

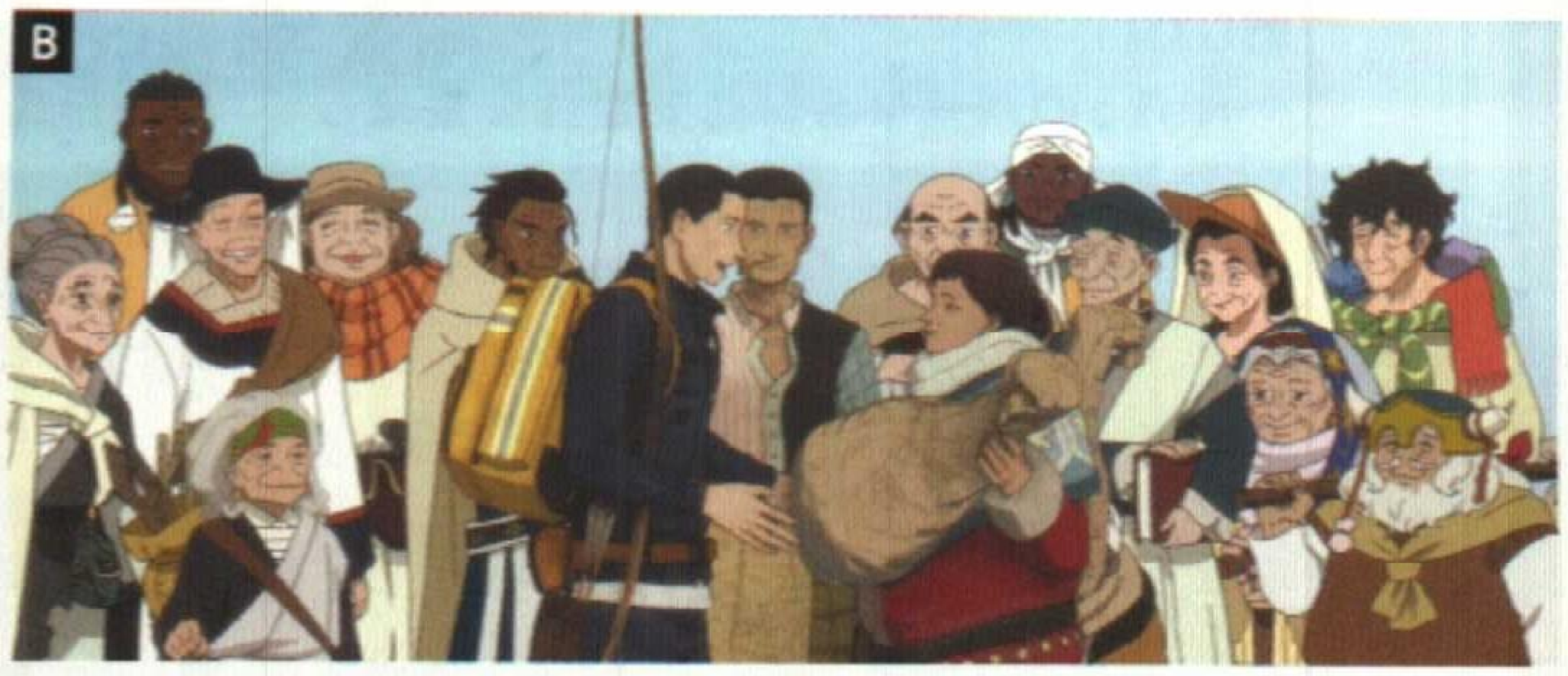
A レンダリングしたAOVの一部。トーンマスク関連の11種（左上から、rgba、matteM、matteN、MiddleToneB、MiddleTone、ShadowTone、ShadowToneB、ToneMaskA、Ink 、InkColor、MaskC）。ライト・反射・法線など物理ベースの情報を担うAOVも別途用意された／B 全AOV素材をNuke上で合成して調整した状態／C Nukeのプレビュー。ライティング段階から個別の汚しあり・なしチャンネルが用意されている

TOPIC 4 アニメの色彩設計を参考にした画づくり

当初は一般的なCGコンポジットのアプローチに倣い、背景とキャラクターを同系色でまとめて「馴染ませる」という方向性でルックが組まれていた。しかし「キャラと背景が馴染みすぎて沈んでしまっている」という監督のフィードバックを受け、背景とキャラの色相をずらすなど、意図的に「際立たせる」アプローチに変更された。「本作はキャラクターから背景まで情報量が多いですし、汚しのディテールが全体に加わります。そのままでは画面全体が均質化してしまうということで、アニメの色彩設計の三笠 修さんの知見を採り入れ、作画アニメの『セル』のように、それぞれの色をもたせました」（高橋氏）。

A デイシーン。調整前／B 調整後。キャラクターの汚しが背景と馴染み過ぎていたため、コンポで暗く落とされた／C ナイトシーン。調整前／D 調整後。キャラクターを意図的に明るくして、アニメ的な画づくりの発想が活かされた

TOPIC 5 作画キャラをCGと同じNukeフローで仕上げる



情報量や質感が根本的に異なる作画とCGをいかに違和感なく同居させるか。小野寺氏が導き出した答えは「CGキャラと作画キャラで、完全に同一のワークフローを構築する」ことだった「作画素材からCGと同等の各種マスク素材を作成し、NukeのSmartVector機能を用いて、作画の動きに汚しテクスチャやはみ出しなどのタッチ処理を自動追従させました」。

作画キャラクターをCGと同一のプロセスで処理するため、After Effectsで生成したAOV的素材をNuke上で順次合成し、ルックを統一。A キャラクター処理用のNukeノードツリー。作画とCGキャラは、ほぼ同一の構成で組まれていることがわかる／B 各素材を合成したマージ結果（手前の聖と女性キャラ以外は作画）／C 最終調整後の完成カット

印象的な逆光の演出をNukeで表現

アニメ『キミとアイドルプリキュア♪』後期エンディング

by 東映アニメーション

逆光の美しい画づくりが目を惹く『キミとアイドルプリキュア♪』後期エンディング。その実現を支えたのが、東映アニメーションによるNukeとACESを中核としたワークフローだ。現場が選んだ“アニメ制作に最適化されたNuke運用”を紹介する。

TEXT＿石井勇夫（ねぎデ）

▷ 使用バージョン
Nuke 14.1v4

▷ インタビュイー
芦野健太郎氏（ライティング＆コンポジットスーパーバイザー）
野島淳志氏（CGプロデューサー）
上野 翔氏（CGラインプロデューサー）
以上、東映アニメーション
www.toei-anim.co.jp

©ABC-A・東映アニメーション

アニメ『キミとアイドルプリキュア♪』
東映アニメチャンネル他各種動画配信サービスにて好評配信中！
シリーズディレクター：今 千秋／
シリーズ構成：加藤陽一／
キャラクターデザイン：杉本海帆／
アニメーション制作：東映アニメーション
https://www.toei-anim.co.jp/tv/you-and-idol_precure/
©ABC-A・東映アニメーション

「プリキュア」シリーズ最新作『名探偵プリキュア！』
ABCテレビ・テレビ朝日系列全国24局ネットにて毎週日曜あさ8時30分放送中！
シリーズディレクター：川崎 弘二／
シリーズ構成：村山 功／
キャラクターデザイン：矢野 茜／
アニメーション制作：東映アニメーション
https://www.toei-anim.co.jp/tv/precure/
©ABC-A・東映アニメーション

ACES導入に初挑戦 東映アニメーションのNuke運用

東映アニメーションがNukeを導入したのは、2012年の実写映画『はやぶさ 遥かなる帰還』にまでさかのぼる。プリキュアシリーズでも2015年の『Go！プリンセスプリキュア』から活用していたが、本作では、シリーズで初めてACESベースのコンポジットに挑戦した。

Nukeのバージョンは安定性を重視し14.1v4 を採用している。v14は従来バージョンに比べてノード処理が大幅に軽量化され、膨大なノードを扱うアニメ制作においても快適に動作するという。「実際、v12で制作した2024年のアニメ『ガールズバンドクライ』のNukeスクリプトをv14で開いてみたところ、操作レスポンスが大きく改善し、格段に扱いやすくなりました」とライティング＆コンポジットスーパーバイザーの芦野健太郎氏は語る。

本作でのNukeの主な用途は、キャラクター、プロップ、セットのルックデヴおよび各ショットのコンポジットである。加えて、Nukeはパイプライン面でも活用されており、ショットチェックを目的としたHieroとFlow Production Tracking（以下、FlowPT）の連携を支えるバックグラウンドツールとしても機能している。FlowPTへのアップロード時には、ショット番号・バージョン・コメントといった情報をPythonで自動付与しており、レビュー工程の効率化とミス防止に寄与しているという。

Nukeを使うメリットとして、芦野氏はノードベース構造の扱いやすさを挙げる。処理のながれが視覚的に把握しやすく、複雑化しても管理しやすい。加えて、.nk がテキスト形式であるため、PythonやGizmoで開発したツールを共有しやすく、アーティストがTDを介さずに機能拡張できる環境が整っている点も大きな利点だという。

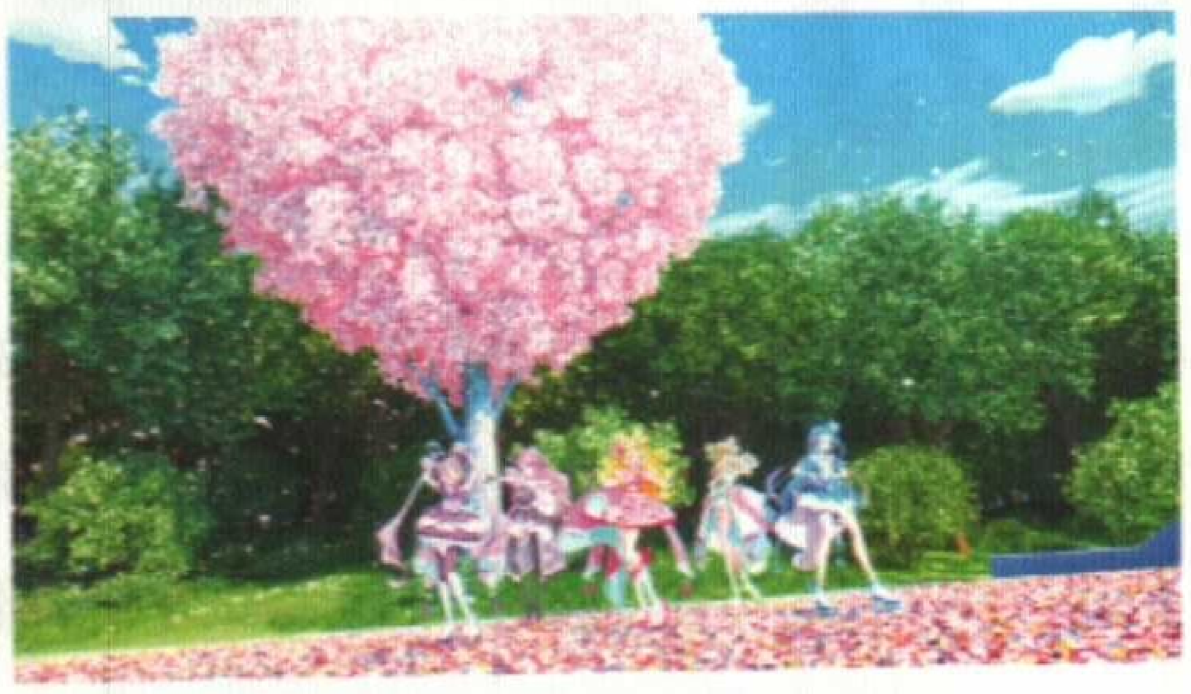
プラグインに関しては、基本的にOptical Flaresと、必要に応じてNeat Videoを使う程度で、合成作業のほとんどはNuke標準ノードと社内ツールで完結している。「Nukeは合成ソフトとして非常に優れているため、結果的にNuke中心の構成に落ち着きました」（芦野氏）。

今後Nukeに期待する機能としては、反復処理を行えるノードや、素材生成を柔軟に行えるノードの追加が挙げられた。表現と技術の両面でより拡張性のある進化を、現場では強く望んでいるという。

TOPIC 1　逆光表現を成立させるキャラクタールックデヴ

A 演出の近藤まり氏によるライティングコンセプト。3Dライティングだけでは再現が難しいため、Nuke上でマスクを用いた逆光処理を行う方針が採用された／B 特効を乗せた、キュアキュンキュンの作画／C B をベースにした3DCGによる順光のルックデヴ／D 逆光処理を反映したルックデヴ。コンポジットながら3Dライティング同等のクオリティが求められ、指定色のハイライト・ノーマル・影色を1段階シフトし、逆光用に“2号影”を追加している／E 逆光表現で使用したラインマスク。髪・肌・アウトラインは実線色、服は色トレス、リムライト部は明るい色トレスとして分離するなど、段階で色分けを行なっている

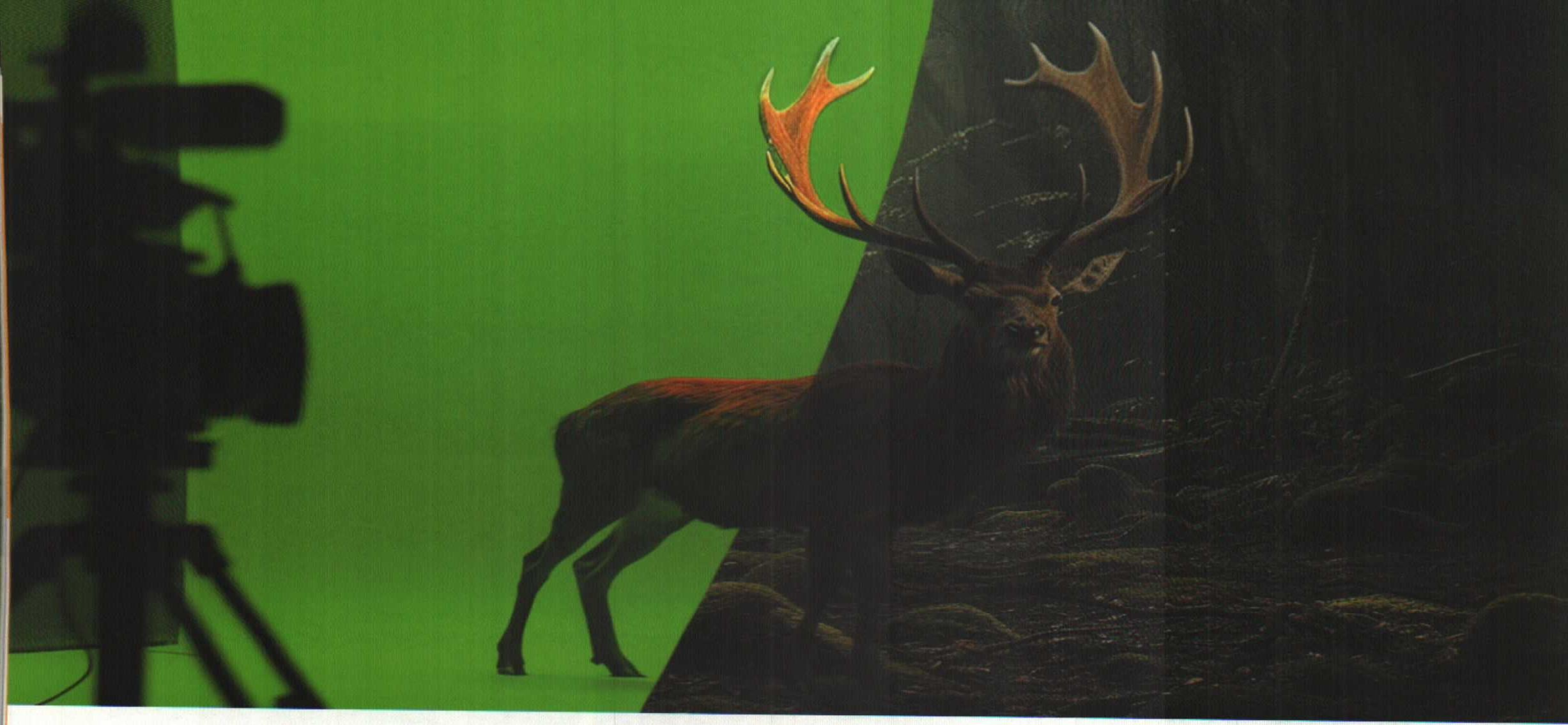
TOPIC 2　シチュエーション別に構築したセットルックデヴ



本EDは、1分半の尺の中に5種類のシチュエーションが登場する非常にリッチなつくりになっている。セットのルックデヴは、それら各シチュエーションに合わせてMayaでライティングした“映えるカメラ”の静止画をつないだ素材をベースに、Nuke上で最終的な光の調整を行なった。今回は花びらのエフェクトが先に完成していたため、ルックデヴ段階から組み込んで確認を進めた。まずシチュエーションごとのベースコンプを作成し、それを各アーティストへ展開するかたちで作業を行なっている

TOPIC 3　多層合成で魅せる水面ショット

水面の映り込みショットの制作工程。ベース素材A から右下の完成F に至るまで、キャラクターの反射B を重ね、水面の揺らぎをNukeのDistortionで付与しC、太陽のキラキラ表現を合成D。さらにエフェクトチームが作成した波紋素材を基にDistortionで歪ませるE など、多段の処理を組み合わせて仕上げている。本作の水面ショットは視聴者からも高く評価されたが、細部までつくり込んだ結果といえる



技術力＜発想力

VFXとはリアルとフィクションを掛け合わせ、まだ見ぬ現実を創造する表現です。
私たちスタジオ・バックホーンは、デジタル技術だけでなく仕掛けや操演など
アナログ技法も含めた提案を得意としています。
技術力の上を行く、発想力。
あなたのVFXへの思いやアイデアをぜひ聞かせてください。

求人職種

デジタルアーティスト

新卒採用／中途採用

Maya・Nuke or AfterEffects 必須、年齢不問
モデリングやアニメーション等の 3D 制作から
コンポジットまで全て行うゼネラリストです。

VFX / CGコーディネーター

新卒採用／中途採用

経験、年齢不問
映像制作の実務をリードする仕事です。スケジュール・
予算・クオリティに配慮しながら進行担当します。

Studio BUCKHORN

ご応募は、電話またはメールにてご連絡ください。
TEL:03-3868-3603　Email:oubo@buckhorn.jp

デジタルハリウッド
Digital Hollywood

業界最前線で活躍する
CG クリエイターを育てる専門スクール

すべてがデジタルでつながった新しい世界を予見して創立された社会人向け
プロクリエイター養成スクールがデジタルハリウッドです。
CG という分野がゲーム、映画、アニメ、医療、建築など幅広く活用される
昨今、「自分が好きなものは何だろう？」「こんな作品を作ってみたい。」
そう思ったことはないでしょうか？
そんな想いと夢をカタチにするために初心者の方から経験者の方までしっかり
学び、業界に就職するために必要な技術を学習できる場を提供しています。

あなたがやりたかったこと、やってきたこと。
そして、あなたが好きなこと。
あなたの夢を叶えるお手伝いをさせてください。

https://school.dhw.co.jp/
説明会受付中

本科 CG/VFX 専攻

1 年間でハイレベルの映像作品をアウトプットできる、CG/VFX を極める
デジタルハリウッド伝統の『本科』コース。
定番のソフトウェアから映画やアニメなど幅広い分野で扱われる技術を学び
1 年間で未経験から業界の即戦力へ。
（Maya・After Effects・ZBrush・Houdini・3dsMAX・Unity・
Unreal Engine・Substance Painter・NUKE 等）

専科 3DCG デザイナー専攻

業界シェアの高い "Maya" を中心に 1 年集中して学ぶ、忙しい社会人
や学生も通いやすい週 1 で通えるコース
CG 業界への一歩を踏み出すための学びがここにあります。

CGGYM

3DCG を好きな時に、好きなだけ、できるまでトレーニングできる！
"3DCG を個別で必要な部分だけ学ぶ" をコンセプトに目的に合わせて学
習をカスタマイズ。
マンツーマンで制作の指導を受けられるプランや就職転職プランもご用意。

デジタルハリウッド CGコース開講校舎

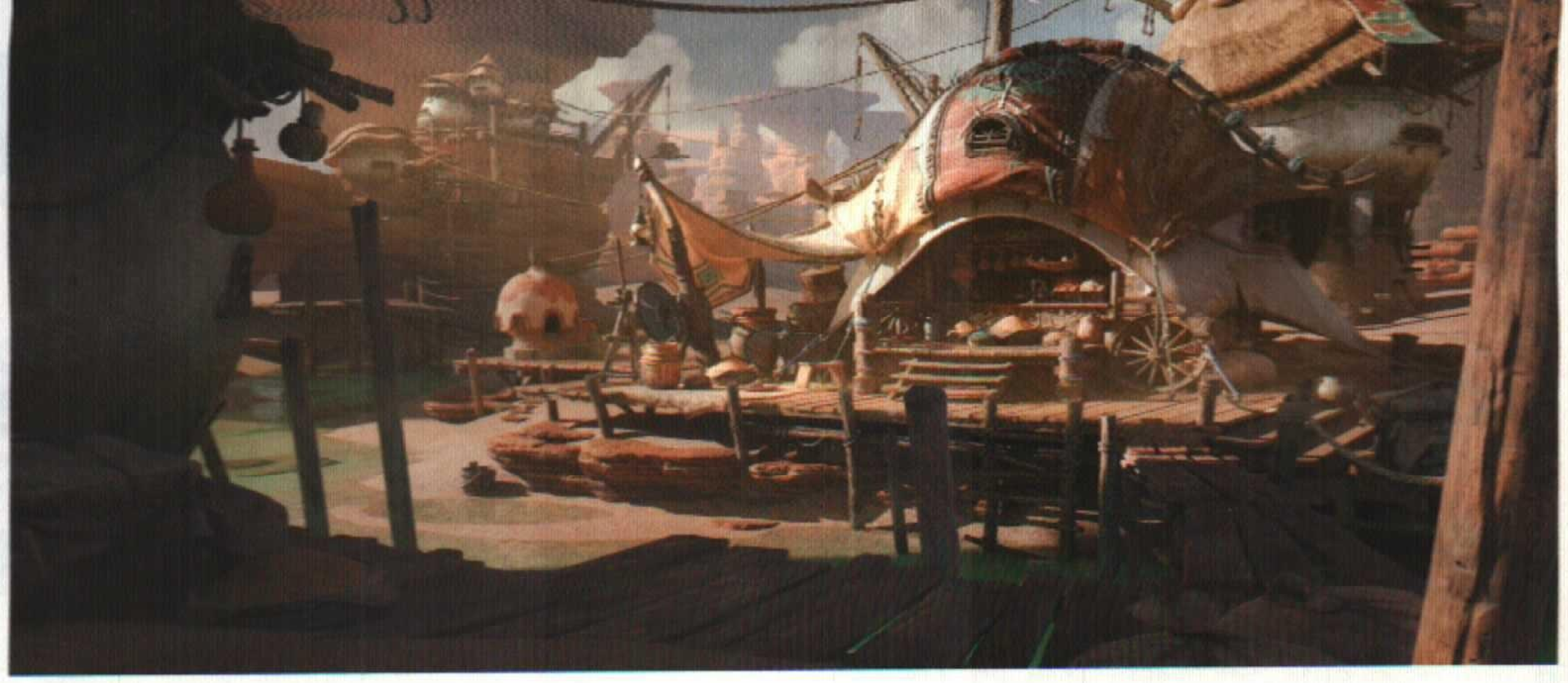
東京本校（御茶ノ水）
〒101-0062
東京都千代田区神田駿河台 4-6
御茶ノ水ソラシティアカデミア 4F
0120-386-810
tokyo@dhw.co.jp

大阪本校（梅田）
〒530-0057
大阪府大阪市北区曽根崎
2 丁目 12 番 4 号 コフレ梅田 4F
0120-804-810
osaka@dhw.co.jp

STUDIO 新宿
〒160-0022
東京都新宿区 3-24-1
NEWNO・GS 新宿ビル 10F
0120-202-136
shinjuku@dhw.co.jp

STUDIO 吉祥寺
〒180-0003
東京都武蔵野市吉祥寺南町 1-7-7
HULIC&New KICHIJOJI 5F
0120-362-810
kichijoji@dhw.co.jp

STUDIO 立川
〒190-0012
東京都立川市曙町 2-8-18
東京建物ファーレ立川ビル 1F
0120-311-810
tachikawa@dhw.co.jp



「WHO'S NEXT?」背景・プロップ部門 堂々1位！『砂縁の集落』

本科 CG/VFX 専攻
峯田 愛子
Aiko Mineta

PROFILE
多摩美術大学に在学中。
1年間のデジタルハリウッドスクールとのWスクールを経て、現在は同校でティーチングアシスタントとして勤務。構成力・観察力といった美術的視点と、実践的なCGスキルの両面から背景表現に取り組み、心を動かすゲームの世界観構築を目指している。

―3DCGの魅力とは？

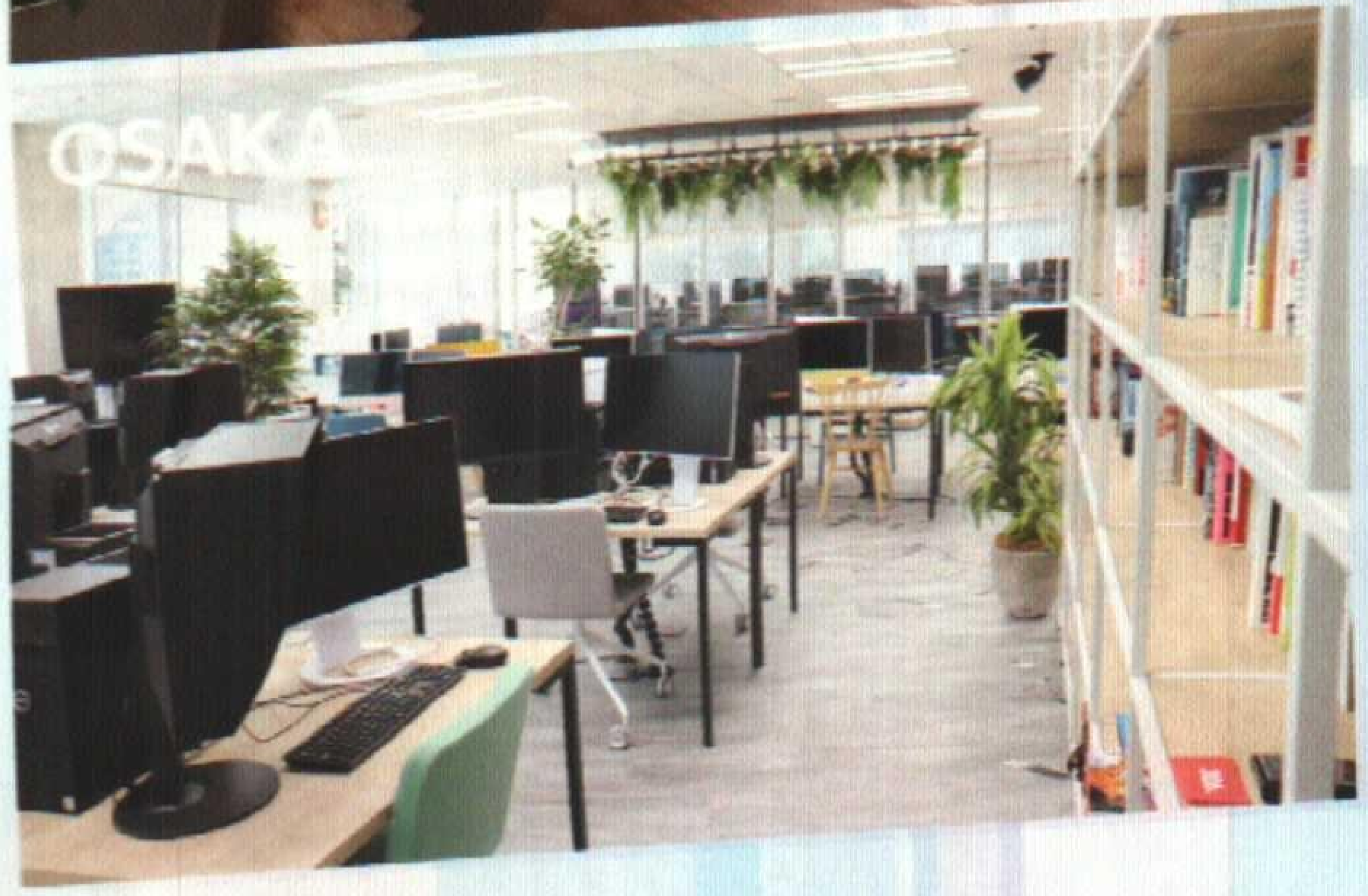
表現に制約がないことです。
現実では金銭的・物理的に不可能なアイデアも、CGならPC一台で形に出来ます。さらに物理現象を計算で再現できる側面もあり、作った世界を360°から眺め、中を歩くことさえ可能です。自由な想像力と科学的な再現性の両方を備えたCGには、もうひとつの現実を築く力があると思います。

―デジタルハリウッドに通ってよかったと感じる点は？

質問しやすい環境が整っていることです。
「何を知らないのかも分からなかった」独学の頃に比べ、難しい疑問もすぐに解消できるようになり、上達速度が格段に上がったと感じています。生徒同士の交流も活発で、経歴や関心分野の異なる仲間から多角的なアドバイスを得られ、刺激を受けてモチベーションも高まりました。

―希望のゲーム会社に内定をもらったと聞きました。おめでとうございます！
将来の夢を教えてください！

フォトリアルなファンタジー背景に携わることが目標だったので、念願のカプコンから内定をいただけてとても嬉しいです。今後は現場で精進して、世界そのものに"生きている感覚"が宿るような背景を描けるアーティストを目指していきます。
いつか自分が手がけたエリアが、誰かの心に残る風景になれば嬉しいです。



3DCG新卒求人情報

Supported by Foundry

業界の最前線で映像制作を手がけるプロダクションの求人情報を、
先輩社員からのコメントと共に紹介する。

3DCG New Graduate Recruitment Information

SPADE&Co.

SPADE&Co.
VISUAL EFFECTS COMPANY

SPADE&Co.は、2014年に設立した映画や配信を中心にハイエンドなVFX制作を行うスタジオです。つくり手である監督、プロデューサー、現場スタッフに常に寄り添い、技術的なアドバイスを行うことはもちろん、演出的な提案力や問題解決能力の高さをセールスポイントとしています。現在年間の約8割が実写映画案件、1~2割が配信系の案件です。

募集職種

- 新卒コンポジター
- 中途コンポジター

募集条件 新卒：初任給 215,000円~（+残業代は1分単位で支給）／会社の業績と個人の評価に応じた賞与年2回、昇給年1回／通勤手当（上限15万円）／住宅手当／家族手当／社会保険完備／企業型確定拠出年金制度あり **雇用形態** 正社員／契約社員／アルバイト／業務委託　※契約社員から正社員への登用制度あり **勤務地** 東京都渋谷区神宮前6-23-3 第9SYビル5F　※2026年4月より品川エリアにて業務を開始予定（最寄り駅：品川シーサイド駅　徒歩2分）

> 高いクオリティを追及する方々に囲まれ、日々良い刺激を受けています。スキルアップにおいてこれ以上ない会社だと思います！
>
> 家田哉佑／コンポジター

©原泰久／集英社　©2026映画「キングダム」製作委員会
©吉田修一／朝日新聞出版©2025映画「国宝」製作委員会

SGMX

SGMX
VISUAL EFFECTS STUDIO

SGMXは、SPADE&Co.のグループ会社として2022年10月福岡に誕生しました。福岡を拠点にし、実写映画のハイエンドVFX制作が可能という強みを核に、現場に寄り添う技術助言と演出的提案・問題解決力を武器に、幅広いVFXサービスを提供します。

募集職種

- 新卒コンポジター
- 中途コンポジター

募集条件 新卒：初任給 205,000円~（残業代は1分単位で支給）／会社の業績と個人の評価に応じた賞与年2回、昇給年1回／ 通勤手当（上限15万円）／住宅手当／家族手当／社会保険完備／ 企業型確定拠出年金制度あり **雇用形態** 正社員／契約社員／アルバイト／業務委託　※契約社員から正社員への登用制度あり **勤務地** 福岡県福岡市中央区渡辺通2丁目 7-14 パグーロ薬院2F

> レベルの高い環境で数々の話題作に携れ、刺激的な日々を送っています。福岡から、VFXの力で日本の映像業界を一緒に盛り上げていきませんか！
>
> 武谷一樹／コンポジター

©2025「TOKYO MER」製作委員会
©2021「ザ・ファブル 殺さない殺し屋」製作委員会

1

1inc.

ドラマや映画、ゲーム、CM、展示映像など幅広いジャンルのCG、VFXを制作するプロダクションです。またNVIDIA OmniverseやUnreal Engineを活用し、製造業や建築業界に向けたデジタルツインやXRコンテンツ制作にも取り組んでいます。

スタジオ風景

募集職種

- 3DCGジェネラリスト／3DCGスペシャリスト
- コンポジター
- ディレクター
- プロデューサー、プロダクションマネージャー

募集条件 新卒：月給280,000円～／業績に応じた決算賞与あり（2025年度支給実績あり）／昇給年1回／通勤交通費支給（上限あり）／社会保険完備 **雇用形態** 正社員／契約社員　※原則6ヶ月の試用期間あり ※契約社員から社員への登用制度あり **勤務地** 東京都渋谷区代官山町1-1 Grava代官山4F

> 多様なプロジェクトの中で幅広い分野を経験できます。その中で成長を実感しながら、自分の強みを広げていける環境です。
>
> 張／3DCGデザイナー

++

jittoは、CM･MV･映画などの映像に、VFXを使って新しい表現を生み出しています。全員が同じフロアでの作業なので、すぐに相談したり、アイデアを出し合ったり、フラットで活気のある環境下。ひとつの窓口で制作が進むため、やりとりもスムーズ。「もっと良くしよう！」という気持ちをみんなで共有しながら、高いクオリティの映像を追求しています。

担当した作品はHPやSNSでチェックして！

募集職種

- プロダクションマネージャー
- テクニカルアーティスト
- Nukeアーティスト

募集条件 新卒：月給260,000円・裁量労働制（残業、休日出勤手当を含む）／業績に応じた決算賞与あり／昇給年1回・年棒制／通勤交通費支給／社会保険完備／健康診断 **雇用形態** 契約社員（正社員登用あり） ※入社6ヶ月は有期契約、その後継続か無期か応相談 **勤務地** 東京都港区新橋5-22-10 松岡田村町ビル8F

> 「もっと良くしよう！」の気持ちを、実践してる！と側から見ていて思います。そういう子は自然と応援したくなり、何か甘いものとか差し入れます。
>
> 小口紗智子／デスク

slanted

TVCMやWebムービー、MVを中心に、配信ドラマやゲームシネマティクスなど、多くの方が一度は目にしたことのある映像制作を手がけています。VFXからフルCGまで、多彩な手法を駆使し、クオリティに妥協しない映像表現を追求しています。ものづくりの喜びを共有しながら、満足のいく結果を一緒に創り上げていきましょう。

スタジオ風景

募集職種

- 3DCGアーティスト［ジェネラリスト］
- CGディレクター
- プロダクションマネージャー

募集条件 年俸制3,300,000円～　各自のスキル・経験に応じて相談の上決定します。／決算賞与あり（1回／年）／交通費支給（上限35,000円／月）／近隣住宅手当、引っ越し手当（条件有）／映画等鑑賞手当（上限3,000円／月）／社会保険完備／確定給付企業年金加入（年金の3階部分） **雇用形態** 正社員／契約社員／業務委託 **勤務地** 東京都品川区上大崎3丁目-14-12　井雅ビル3-2F

> CGアーティストとして画づくりの最初から最後まで関わり、ジェネラリストとして成長できる環境です。
>
> 瞿 芳洋／Digital Artist

3DCG新卒求人情報

Supported by Foundry

業界の最前線で映像制作を手がけるプロダクションの求人情報を、先輩社員からのコメントと共に紹介する。

3DCG New Graduate Recruitment Information

SPADE&Co.

SPADE&Co.
VISUAL EFFECTS COMPANY

SPADE&Co.は、2014年に設立した映画や配信を中心にハイエンドなVFX制作を行うスタジオです。つくり手である監督、プロデューサー、現場スタッフに常に寄り添い、技術的なアドバイスを行うことはもちろん、演出的な提案力や問題解決能力の高さをセールスポイントとしています。現在年間の約8割が実写映画案件、1~2割が配信系の案件です。

募集職種

- 新卒コンポジター
- 中途コンポジター

募集条件 新卒：初任給 215,000円～（+残業代は1分単位で支給）／会社の業績と個人の評価に応じた賞与年2回、昇給年1回／通勤手当（上限15万円）／住宅手当／家族手当／社会保険完備／企業型確定拠出年金制度あり **雇用形態** 正社員／契約社員／アルバイト／業務委託　※契約社員から正社員への登用制度あり **勤務地** 東京都渋谷区神宮前6-23-3 第9SYビル5F　※2026年4月より品川エリアにて業務を開始予定（最寄り駅：品川シーサイド駅　徒歩2分）

> 高いクオリティを追及する方々に囲まれ、日々良い刺激を受けています。スキルアップにおいてこれ以上ない会社だと思います！
> 家田哉佑／コンポジター

©原泰久／集英社　©2026映画「キングダム」製作委員会
©吉田修一／朝日新聞出版©2025映画「国宝」製作委員会

SGMX

SGMX
VISUAL EFFECTS STUDIO

SGMXは、SPADE&Co.のグループ会社として2022年10月福岡に誕生しました。福岡を拠点にし、実写映画のハイエンドVFX制作が可能という強みを核に、現場に寄り添う技術助言と演出的提案・問題解決力を武器に、幅広いVFXサービスを提供します。

募集職種

- 新卒コンポジター
- 中途コンポジター

募集条件 新卒：初任給 205,000円～（残業代は1分単位で支給）／会社の業績と個人の評価に応じた賞与年2回、昇給年1回／ 通勤手当（上限15万円）／住宅手当／家族手当／社会保険完備／ 企業型確定拠出年金制度あり **雇用形態** 正社員／契約社員／アルバイト／業務委託　※契約社員から正社員への登用制度あり **勤務地** 福岡県福岡市中央区渡辺通2丁目 7-14 パグーロ薬院2F

> レベルの高い環境で数々の話題作に携れ、刺激的な日々を送っています。福岡から、VFXの力で日本の映像業界を一緒に盛り上げていきませんか！
> 武谷一樹／コンポジター

©2025「TOKYO MER」製作委員会
©2021「ザ・ファブル 殺さない殺し屋」製作委員会

1inc.

ドラマや映画、ゲーム、CM、展示映像など幅広いジャンルのCG、VFXを制作するプロダクションです。またNVIDIA OmniverseやUnreal Engineを活用し、製造業や建築業界に向けたデジタルツインやXRコンテンツ制作にも取り組んでいます。

募集職種

- 3DCGジェネラリスト／3DCGスペシャリスト
- コンポジター
- ディレクター
- プロデューサー、プロダクションマネージャー

募集条件 新卒：月給280,000円～／業績に応じた決算賞与あり（2025年度支給実績あり）／昇給年1回／通勤交通費支給（上限あり）／社会保険完備 **雇用形態** 正社員／契約社員 ※原則6ヶ月の試用期間あり ※契約社員から社員への登用制度あり **勤務地** 東京都渋谷区代官山町1-1 Grava代官山4F

多様なプロジェクトの中で幅広い分野を経験できます。その中で成長を実感しながら、自分の強みを広げていける環境です。

張／3DCGデザイナー

スタジオ風景

++

jittoは、CM・MV・映画などの映像に、VFXを使って新しい表現を生み出しています。全員が同じフロアでの作業なので、すぐに相談したり、アイデアを出し合ったり、フラットで活気のある環境下。ひとつの窓口で制作が進むため、やりとりもスムーズ。「もっと良くしよう!」という気持ちをみんなで共有しながら、高いクオリティの映像を追求しています。

募集職種

- プロダクションマネージャー
- テクニカルアーティスト
- Nukeアーティスト

募集条件 新卒：月給260,000円・裁量労働制（残業、休日出勤手当を含む）／業績に応じた決算賞与あり／昇給年1回・年俸制／通勤交通費支給／社会保険完備／健康診断 **雇用形態** 契約社員（正社員登用あり） ※入社6ヶ月は有期契約、その後継続か無期か応相談 **勤務地** 東京都港区新橋5-22-10 松岡田村町ビル8F

「もっと良くしよう！」の気持ちを、実践してる！と側から見ていて思います。そういう子は自然と応援したくなり、何か甘いものとか差し入れます。

小口紗智子／デスク

担当した作品はHPやSNSでチェックして！

slanted

TVCMやWebムービー、MVを中心に、配信ドラマやゲームシネマティクスなど、多くの方が一度は目にしたことのある映像制作を手がけています。VFXからフルCGまで、多彩な手法を駆使し、クオリティに妥協しない映像表現を追求しています。ものづくりの喜びを共有しながら、満足のいく結果を一緒に創り上げていきましょう。

募集職種

- 3DCGアーティスト［ジェネラリスト］
- CGディレクター
- プロダクションマネージャー

募集条件 年俸制3,300,000円～　各自のスキル・経験に応じて相談の上決定します。／決算賞与あり（1回／年）／交通費支給（上限35,000円／月）／近隣住宅手当、引っ越し手当（条件有）／映画等鑑賞手当（上限3,000円／月）／社会保険完備／確定給付企業年金加入（年金の3階部分） **雇用形態** 正社員／契約社員／業務委託 **勤務地** 東京都品川区上大崎3丁目-14-12　井雅ビル3-2F

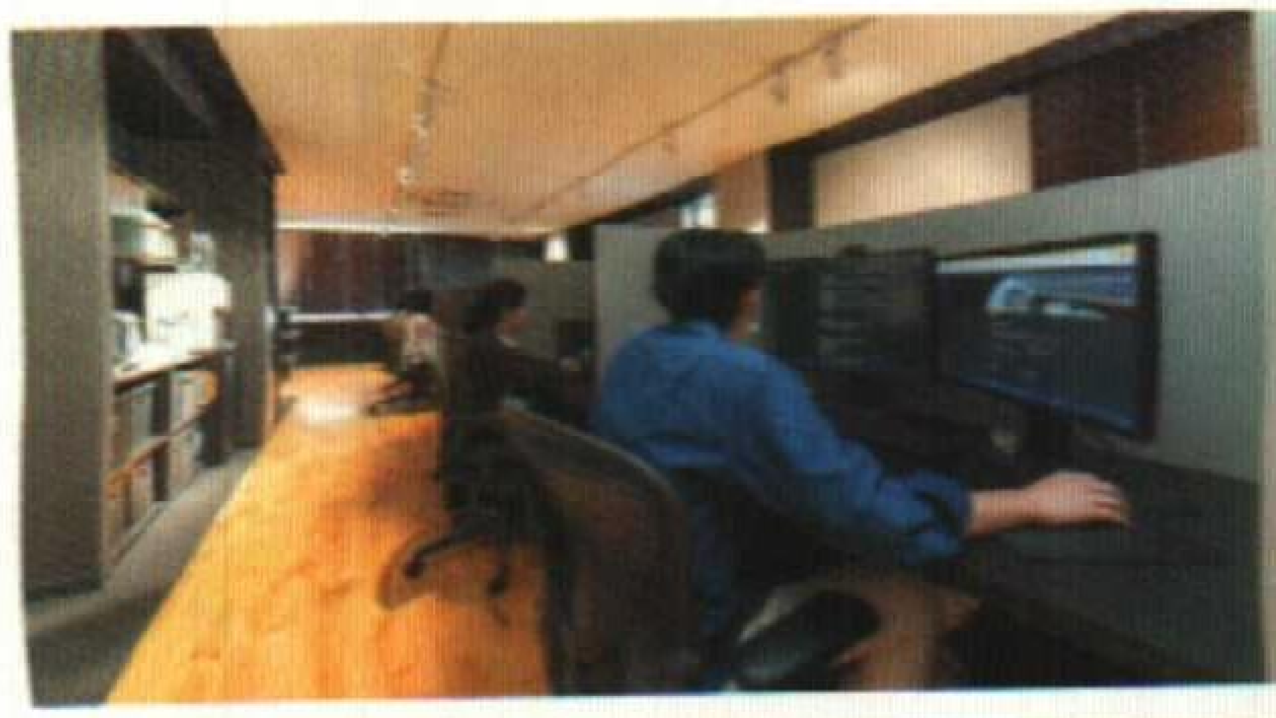
CGアーティストとして画づくりの最初から最後まで関わり、ジェネラリストとして成長できる環境です。

窪 芳洋／Digital Artist

スタジオ風景

MARK

当社は、TVCM作品を中心に、アーティストのMV、WEB映像、映画VFXなど、多様なジャンルの3DCGを制作するCGプロダクションです。少数精鋭のチームだからこそ、一人ひとりが裁量を持って映像づくりに関われる環境があります。映像制作を通して、ともに成長していける仲間を募集しています！



広めのワークスペースとアーロンチェアを導入。快適な職場環境
指しています

募集職種

- プロダクションマネージャー
- テクニカルスタッフ

募集条件 新卒：月給255,000円～（一律手当含む）+賞与年2回／交通費支給（月30,000円まで）／昇給年1回／社会保険完備 **雇用形態** 契約社員（試用期間3か月） ※正社員登用あり **勤務地** 東京都中央区築地6-17-4 リードシー築地ビル1F

> ツール・プラグイン制作、ネットワーク管理など幅広い業務を担当しております。最近はAIに注力しています。
> K・N／テクニカルスタッフ

アニマ

アニマは、CGアニメーションとゲームアセット制作を得意とするスタジオです。ゲームグラフィックやカットシーン専門のチーム編成、地方スタジオ（石川県金沢市）の設立等、幅広い制作体制が整っていると同時に、社内セミナーや各種勉強会の実施など、社員の美術教育にも力を入れています。

社内にモーションキャプチャスタジオを併設しています

募集職種

- アニメーター【ムービー／リアルタイム】
- 背景モデリングアーティスト【ムービー】
- ライティング/コンポジットアーティスト・エフェクトアーティスト
- プロダクションコーディネーター（制作進行）

募集条件 月給230,000円／決算賞与（年1回）／昇給年1回／交通費支給有（社内規定に準じ月額25,000円迄）／各種社会保険完備 ※詳細はHPをご確認ください **雇用形態** 契約社員（正社員登用有）※試用期間有 **勤務地** 東京都新宿区高田馬場3-23-1 YSKビル3F

> 長編作品・オリジナル作品にも挑戦できる！　自身のアイデアも提案できる社風で、先輩スタッフのサポートも丁寧です。
> 孫 解涵／ライティングスーパーバイザー

映画「SAND LAND」
©バード・スタジオ／集英社
©SAND LAND 製作委員会

サザビー

サザビーは、CM・映画・WEBムービー・MV・イベント映像など幅広い案件を手がけるCGプロダクションです。少数精鋭のため、個人の裁量は大きく、手がけた作品がそのまま「サザビーらしさ」につながります。実務経験者はもちろん、映像を仕事にしたい新卒の方も大歓迎。技術や表現を育てていきたい方のご応募をお待ちしています。

テレビ朝日「パリオリンピック2024」番組内オープニング

募集職種

- CGデザイナー
- プロダクションマネージャー

募集条件 新卒：月給260,000円、中途：経験、実績を考慮し決定／決算賞与年1回、昇給年1回／通勤費全額支給、家賃補助30,000円※条件付、映画代・美術館代全額支給、社保完備 **雇用形態** 正社員／試用期間3～6ヶ月 **勤務地** 東京都渋谷区元代々木町30-13 ONEST元代々木スクエア1F CH

> 多様な職種が同一オフィスに集まり、サポート体制や福利厚生が整った環境の下、広告から映画まで幅広い作品制作に関われます。
> 福田／CGデザイナー

本社／執務室

ナイス・デー

NICE+DAYはCGI・VFXの制作を中心に、世界の複数拠点の連携による幅広い映像制作体制を持つプロダクションです。映画・ドラマ・配信・CM・イベント映像など、多くのプラットフォームに対応しています。設立32年の業界トップクラスの老舗となり、確かな信頼・実績を維持しつつ新たな世代を担ってくれる仲間を募集中です。

募集職種

- ジェネラリスト
- CGアニメーター
- FXアーティスト
- コンポジター

募集条件 新卒：基本給220,000円＋残業手当／通勤交通費支給／社会保険完備／業績に応じた決算賞与あり **雇用形態** 正社員／契約社員／業務委託　※原則3ヶ月の試用期間あり　※契約社員から社員への登用制度あり **勤務地** 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-2-12 要化代々木ビル2F　※スタッフ増員の為、現在の千駄ヶ谷オフィスから2026年7月に東京23区内で移転予定

> 映画やドラマなど様々な作品に携われることはもちろん、海外チームとのやり取り等、若手にも責任ある業務を任せてもらえるので、早期に成長を実感できる職場です。
>
> 小倉 輝 / コンポジター

Netflixシリーズ「地面師たち」 ©新庄耕/集英社
DMM TVドラマ「ドンケツ」 ©DMM TV

スタジオ・バックホーン

モデリングやアニメーション等の3D制作からコンポジットまでできるゼネラリストとして活躍し、VFXメインプロダクションの立場で映画やドラマの撮影現場に立ち会うマルチな映像職人集団です。私たちは、スキルよりも"映画やドラマに挑戦したい"という熱意や想いを大切にしています。CGや実写等あらゆる表現方法を駆使して画づくりしたい仲間を募集します！

募集職種

- デジタルアーティスト

募集条件 月給290,000円～（能力に応じて）／賞与あり／昇給年1回／通勤交通費支給／社会保険完備 **雇用形態** 契約社員（6ヶ月以内の試用期間あり）　※契約社員から社員への登用制度あり **勤務地** 東京都文京区後楽2-23-9 飯田橋KMビル 3F

> 実写映画やドラマのVFXを中心に制作しています。撮影現場立会から合成作業まで、幅広く映像に関われる会社です！
>
> 北岡大樹／シニアデジタルアーティスト

© 2026「東ノ界楼」雨宮慶太/東北新社
© テミスの不確かな法廷/NHK　© 直島翔/角川文庫

東映 ツークン研究所

"ZUKUN（ツークン）"とは、ドイツ語の「未来」を意味する"Zukunft"から創られた言葉です。東映株式会社の研究機関としての役割を持つツークン研究所。近年では多様化した新しい形のコンテンツにも積極的にチャレンジしています。『コンテンツの未来をデザインする』それがツークン研究所のミッションです。

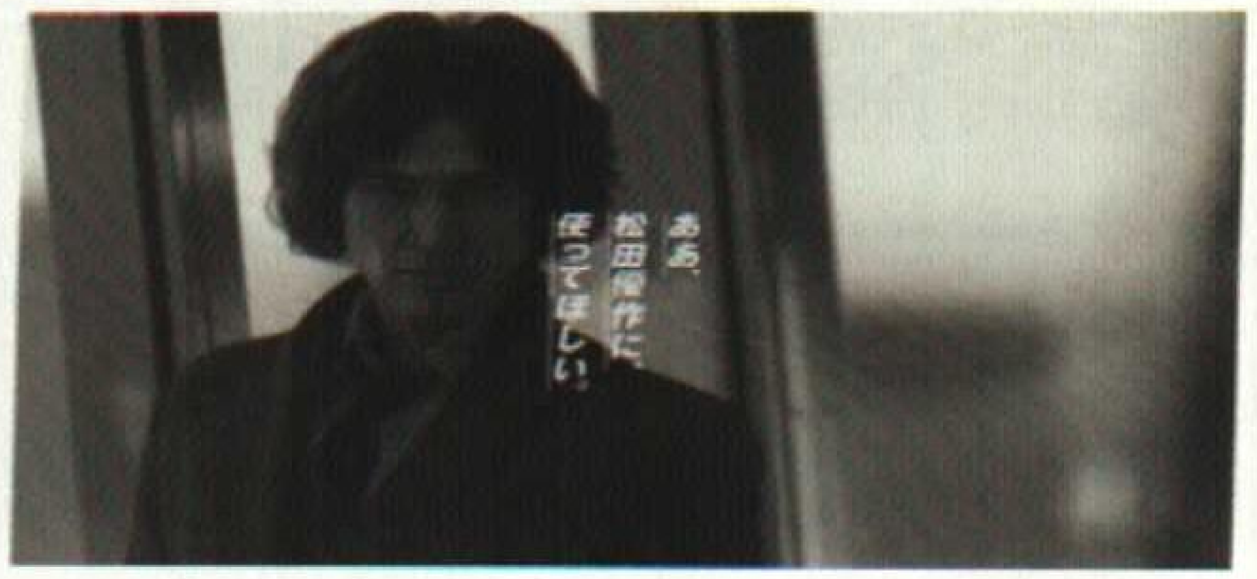
募集職種

- CGディレクター・VFXスーパーバイザー
- デジタルアーティスト
- 営業・プロダクションマネージャー
- プログラマー

募集条件 新卒：月給268,500円 みなし時間外手当45時間分（75,000円）含む（みなし時間外の超過分は別途支給）　※実際に支給される報酬金額は、法令等の変更により変動する可能性があります。一時金1回50,000円／年2回／交通費支給／社会保険完備／フレックスタイム制有（コアタイム無） **雇用形態** 契約社員　※3ヶ月の試用期間あり **勤務地** 東京都練馬区東大泉2-34-5　東映東京撮影所内

> 新人でもチャレンジできる場所！！！
> 20～30代のアーティストたちが最前線で活躍しています。
>
> 服部純矢／テクニカルアーティスト

© COVER



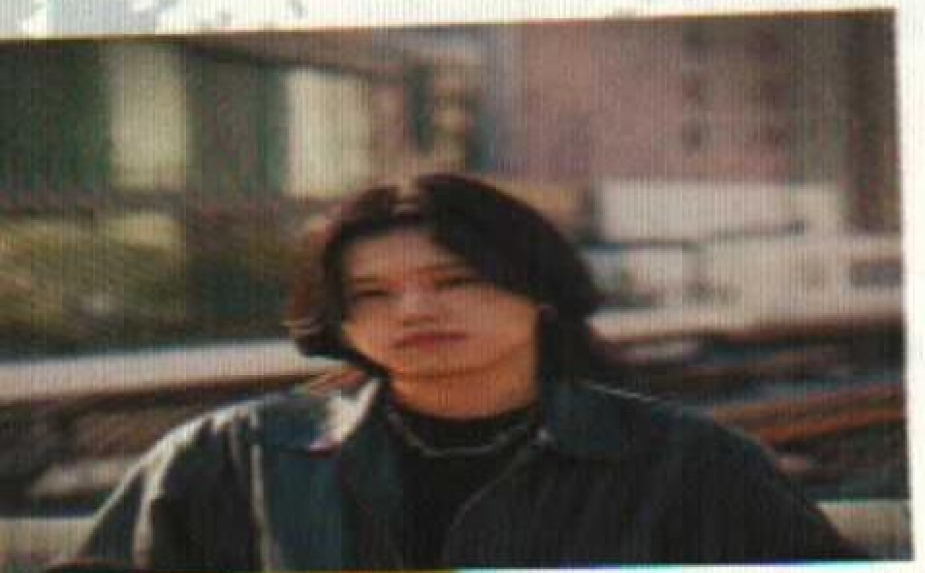
PR

Nuke Artists Q&A

学生からプロまで特徴的な作品づくりを手がけるアーティストたちにインタビュー。

01

美術経験を活かしたショットワーク



星 観広／Mihiro Hoshi

X：@vfxhoshi
Instagram：mihirohoshi

デジタルハリウッド大学の学部2年。幼少期からCGと映像絵画に触れて育つ。普段は、将来映画業界のCG会社に就職するべく、Mayaや3ds Max、Nukeなどを活用し、大学内での個人制作やチーム制作に力を入れている

『suburbs of Tokyo』

Q.普段どういった作品を中心に制作していますか？

普段は、レイアウトからコンポジットまでを一人で担うシネマルックなショット制作を中心としています。フルCGショットだけでなく、実写素材を使ったVFX作品なども制作しています。それ以外では私物のシネマカメラを持って、友人と野外を撮影しに行ったりなどもしています。

Q.直近で手がけた作品は？

直近の自主制作である「suburbs of Tokyo」では、東京の郊外をリアル調のCGで再現しました。こだわった点は、メインが見やすいかつリアリティのある構成を意識した点と、3DCG空間にもっと実写的な説得力を持たせるという目的で、画面内にNukeでのコンポジット時点での実写素材を含ませているという点です。

同じく直近の作品である、「CUADRAT 2058」では、山奥にある未来の極秘研究所をCGで表現しました。こだわった点は、ライトやAtmosphereを駆使してメインの研究所を空間的や面的に最大限魅力的に表現しようとした点です。

また、シネマライクな表現を追求し、タイトルテキストの追加やDaVinci Resolveでカラーグレードしたこともこだわった点です。

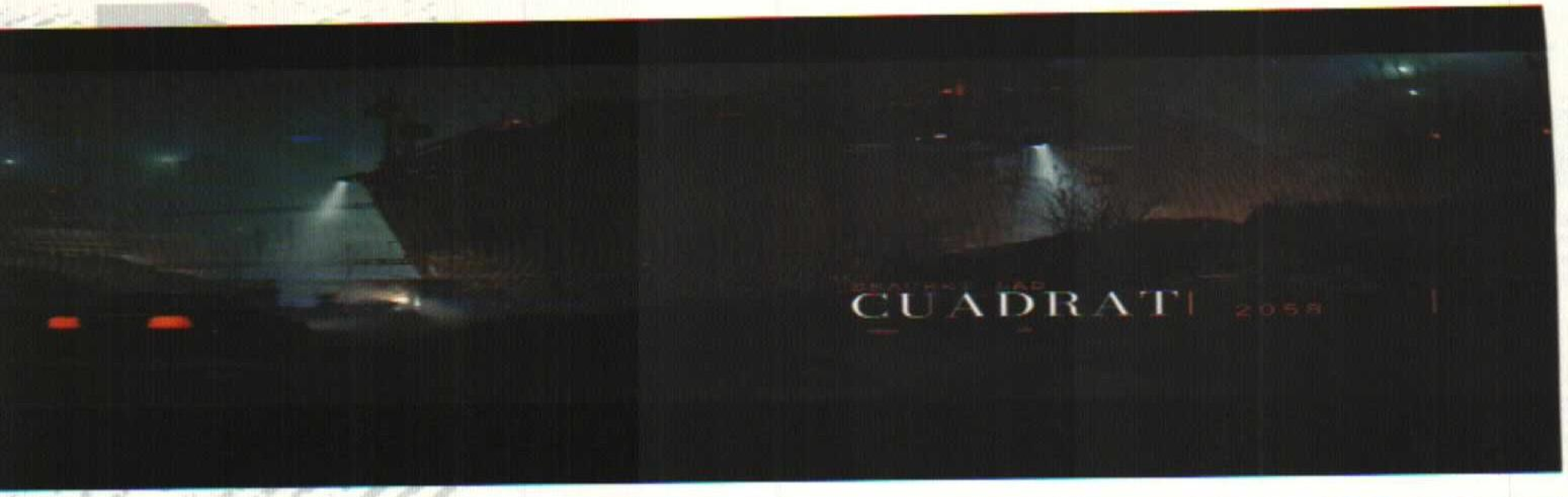
Q.得意技を教えて！

自分の得意なところは、自身の美術経験を活かしたショットワークとしての画づくりです。レイアウトによるメインの見え方や光と影を活かした空間表現、色彩表現が好きで、普段の制作でもレイアウトやライティングにこだわったりしています。

Q.Nukeを使う理由やお気に入りの機能は？

Nukeを使うようになったきっかけは、大学入学前からNukeの存在を知っていて、1年生の終わりごろに本格的なNukeでのコンポジットワークフローの勉強を始めたことです。

個人的なお気に入り機能は、flareノードです。コンポジットで、そのレンズに合ったフレアやゴーストを再現するのが好きで、flareノードはフレアをひとつひとつ細かくつくり込めるので、かなりお気に入りです。



『CUADRAT 2058』

Fixしない。コンポで詰める機動力。

02

Moff

www.moffediting.com
Instagram : moff_editing_company

ポストプロダクションでオンラインエディターとしてキャリアをスタート。フリーランスとして2〜3年活動したのち、会社を設立。フリーランス期間中にNukeとBlenderを学び、CG制作から最終完パケまでを主に手がけている

Q.普段どういった作品を中心に制作していますか？

主にMV、CM、映画のお仕事をしています。案件によって、オンライン／コンポジットのみを担当する場合もあれば、CGのみを担当する場合もあります。また、CGからオンラインまで、作品全体のVFXを一貫して担当することもあります。

Q.直近で手がけた作品は？

直近では、ReFa「バイタルウェア」やPUMAの案件で、CGからオンラインの最終試写まで担当しました。特にPUMAはフルCG作品でしたが、Nukeを使用してコンポジットに力を入れることで、非常に短い制作期間ながら、なんとか完成まで持ち込むことができました。

Q.得意技を教えて！

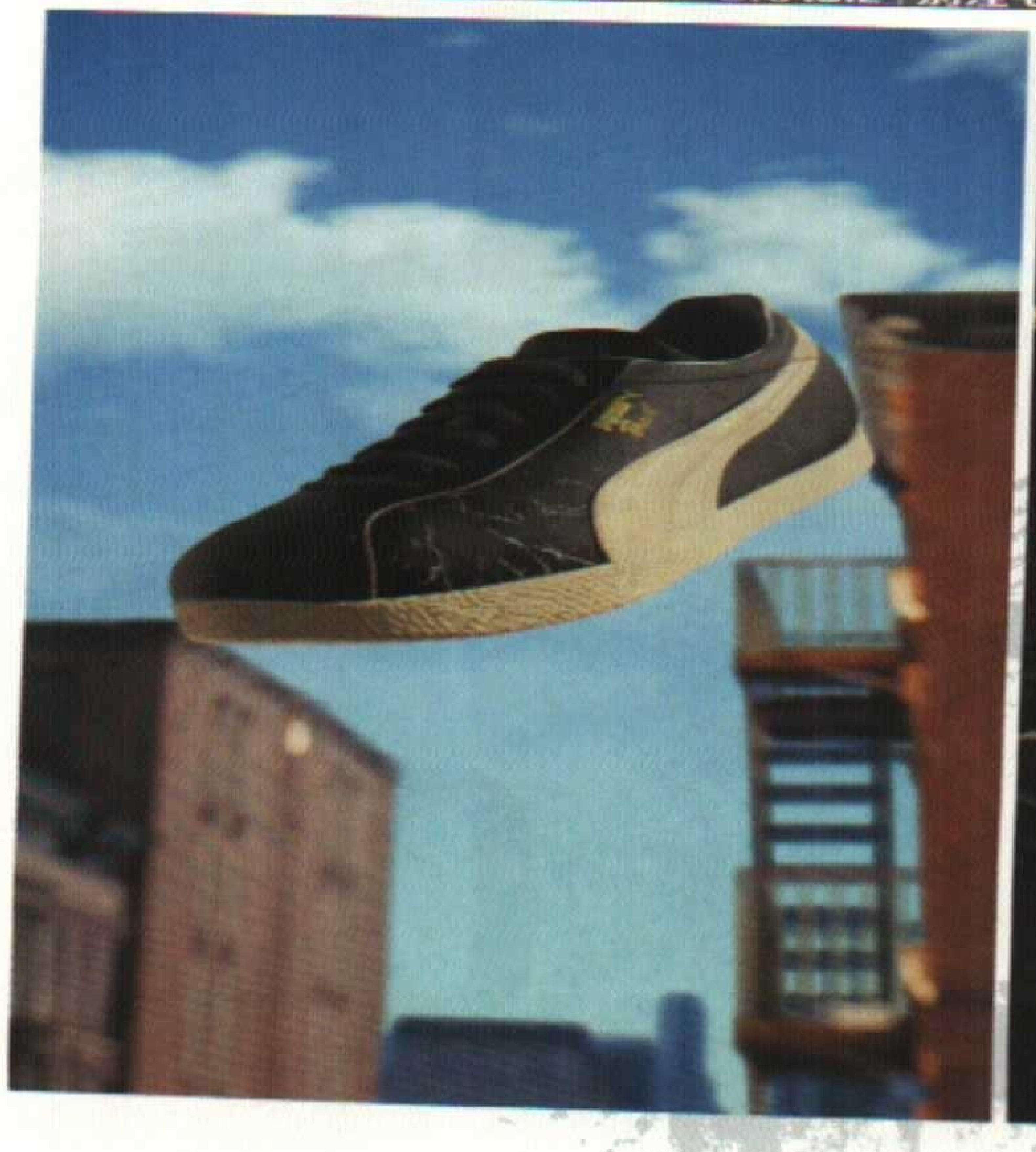
得意分野はコンポジットです。入口がコンポジットのため、「CGでこだわるべき箇所」と「コンポジットで詰めるべき箇所」を判断しながら進めています。CGで最終形を固定するというより、コンポジットで詰めることで、フィードバックが大きい場合でも、できるだけ再レンダリングを行わずに、マップ等を活用してコンポジット側で修正対応できるよう心がけています。

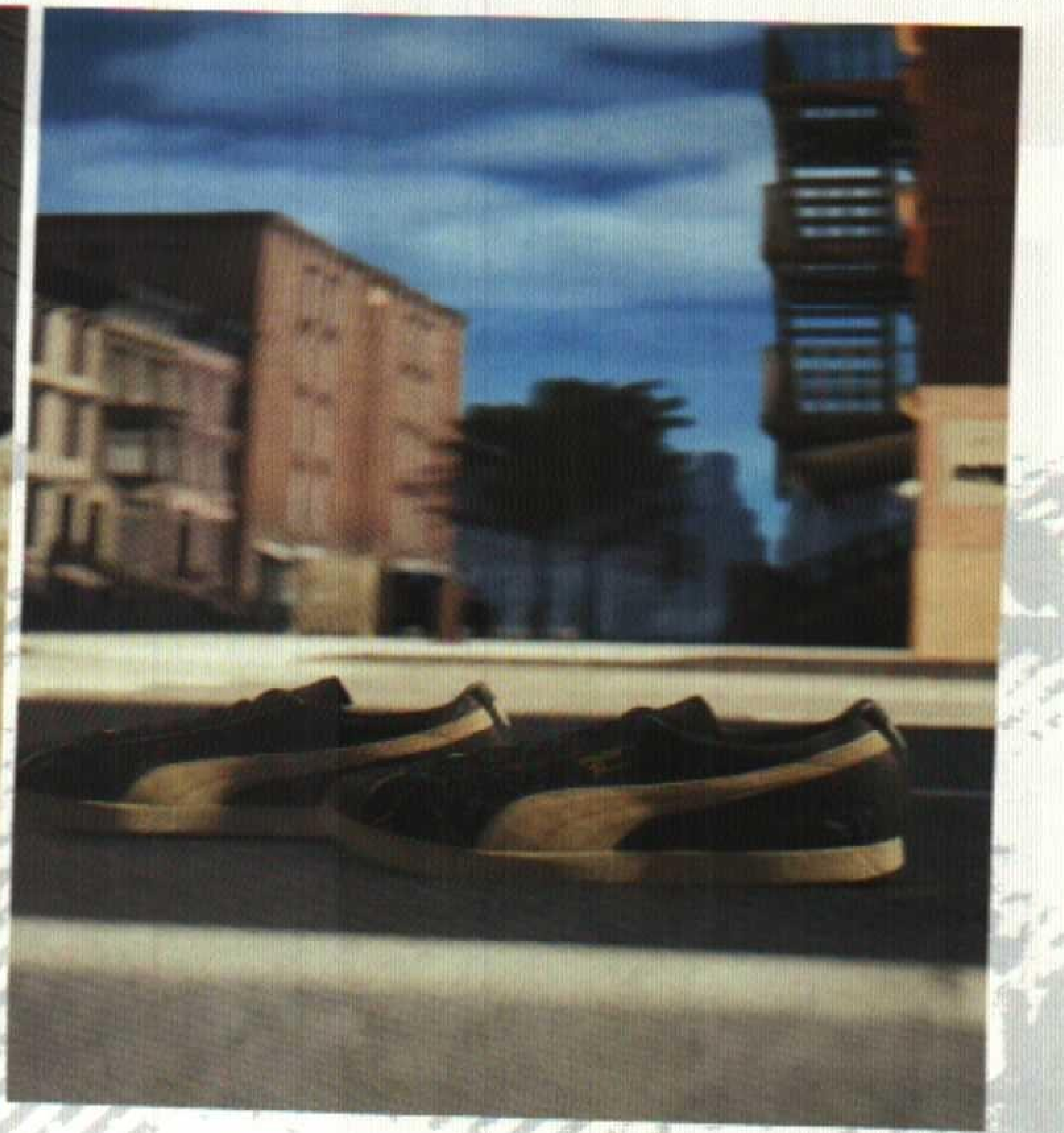
Q.Nukeを使う理由やお気に入りの機能は？

Flameから入ったこともあり、同じコンポジットツールとして以前からNukeに強い興味がありました。実際に使ってみると、Nukeは3D空間の把握がUI的にしやすく、位置関係を掴みやすいと感じています。そのため、3Dを扱う案件ではNukeの方が有利だと考え、使用しています。

好きな機能はパーティクルとカメラトラッキングです。パーティクルは、Flameも使う自分にとって、雨や煙などを扱いやすい点が魅力です。カメラトラッキングもシンプルでわかりやすく、3D座標が得られるため、プロジェクションによるマッピングなどでレイヤーを配置しやすいところが良いと思います。

『PUMA for BEAUTY&YOUTH「BRASIL」別注モデル』





『Breath of the Ancient Earth』
© Ryota Sugisaki

観察と試行錯誤をくり返す過程が楽しい

Q.普段どういった作品を中心に制作していますか？

映画を意識したスケール感のある大規模シーンを中心に制作しています。プロシージャルな手法を用いた背景制作と、最終的に映像作品として成立する完成度の両立を重視しています。

Q.直近で手がけた作品は？

オリジナル映像作品「Breath of the Ancient Earth」を制作しました。HoudiniやGaeaによる地形生成とスケール設計を軸に、静かで力強い世界観を表現しています。Nukeではフォグを重ね、奥行きやレイヤー感を演出しました。

Q.得意技を教えて！

観察と試行錯誤をくり返す過程そのものを楽しめる点です。制作では毎回壁に直面しますが、方法を調べたり力業で突破したりしながら表現を詰めていきます。レンダリング時に、これまで届かなかった表現が実現した瞬間に大きな高揚感を覚えます。

Q.Nukeを使う理由やお気に入りの機能は？

Houdiniでレンダリングした素材を、より実写に近づけるために合成工程の重要性を感じたことがきっかけです。映画VFXのワークフローを学ぶ中で、Nukeが標準的に使われている点に魅力を感じ、使い始めました。

気に入っている機能は、画像や映像素材をカードとして3D空間に配置できる点と、ノードベースで処理の意図を明確に管理できるところです。試行錯誤しながら調整する作業でも、後から見返しやすい点がとても助かっています。ほかにも機能がたくさんあり、一度使うともう手放せなくなります。

杉崎亮太／Ryota Sugisaki
X：@Suggybro
Instagram：ryota_vfx
www.linkedin.com/in/ryota-sugisaki

日本大学生産工学部4年。数学・情報工学を専攻。大学入学後に3DCGと出会い独学で学び、映像制作にのめり込む。最近はカメラにはまり始め、さらに表現の幅を広げている

03

04

大槻直貴／Naoki Otsuki
X：@xpinnaker1987
flyingchorizo.com

Sony Pictures Imageworksバンクーバーにて、フルタイムのリード・コンポジターとして活動。2020年に映像制作チーム「Flying Chorizo Pictures」を結成し、インデペンデントのホラー短編映画などを企画から撮影、Nukeを使ったコンポジットメインのVFX処理まで行う

個人製作でも振り切るVFX

Q.普段どういった作品を中心に制作していますか？

オリジナルのショートフィルムのほか、仕事ではSony Pictures Imageworksのリードコンポジターとして、ハリウッドのいわゆる大作実写映画の制作に携わっています。リード職になってからは、ショット作業に加え、プロジェクト全体に幅広く関わるようになりましたが、より広い視野で作品を見る事が出来る、とても興味深いポジションです。

Q.直近で手がけた作品は？

自主制作の作品で、『Wheels of the Devil』という短編ホラー映画を完成させました。

ほぼ全てのショットにインビジブルVFXを施していますが、中でも「車が崖から落ちる」ショットでは、主にコンポジット作業にて車種を差し替えており、プレートの破壊表現との馴染ませや大量のペイントワークなど、まさにパワーコンポジティングな作品です。

他では、YouTubeのコラボ企画でキャンプ映像を「撮影」した動画もこだわりぬいているので、ぜひ前情報なしでご覧ください！

Q.得意技を教えて！

VFXと撮影の両方を得意としているので、それぞれを活かした制作はもちろん、コンポジットの知識がカメラでの撮影に使えたり、撮影の知識がコンポジットに役立ったりと相乗効果でのクオリティアップも生み出せていると思います。より良い映画には「お話」も重要なので、今後はシナリオの強度を上げていきたいですね。

Q.Nukeを使う理由やお気に入りの機能は？

業界標準というのももちろんありますが、一つのショットを徹底的に深掘りしてコンプできるのが使う理由です。ノードベースの強みでもありますね。

お気に入りのノードはFrameHoldです。受け取った映像を一度静止画にして手を加えるなど、コンポジットで力技をすることも多いので……（他部署のみんなごめん）。機能全般では、ViewerのプレビュPー用Gainスライダーなしではコンプできない、という意味でお気に入りですね！

『Wheels of the Devil』（2023）

©Flying Chorizo Pictures

Foundry Education Collective

NukeのStudents（学生版）を手に入れよう！

学生なら、Nukeの学生版ライセンスが、無償または特別価格で利用できます。
本記事では、①Foundryアカウント作成→②学生版ライセンス申請→③製品のダウンロード&インストールの全体像を整理。
特に脱落しやすい②申請手順を重点解説します。

インストールまでのおおまかなながれ

学生版の取得プロセスは以下3ステップを順番に辿る必要があります

STEP 1
Foundry アカウントの取得

Foundry公式サイトで新規アカウントを作成します。氏名・メールアドレスなどを入力して登録し、届いた認証メール（確認リンク）で本人確認を完了させれば準備OK。以降の学生版申請や製品ダウンロード、ライセンス管理はこのアカウントでログインして進めます。

https://www.foundry.com/user/login

STEP 2
Students（学生版）ライセンスの利用申請

Foundry公式サイトに、Foundryアカウントでログインし、「Students（学生版）」の利用申請を行います。学校情報や在籍状況などを入力して申請→審査へ。結果はメールで通知され、無償対象か特別価格かが判定されます。承認後にライセンスを取得（購入／登録）し、使える状態になります。

STEP 3
ライセンスと製品のインストール

承認後、FLU（Foundry License Utility）をダウンロードし、PCのSystemIDを確認します。続いて取得した学生版ライセンスをPCにアクティベーション（有効化）したのち、インストール。その後、Nuke本体をダウンロードして製品をインストールし、最後に起動してライセンスが認識されているか確認して完了です。

※FLUとは、FOUNDRY製品のライセンスを管理・アクティベートするためのツールです。ライセンスの取得、管理、診断ログ作成などを一元的に行えます。

POINT

- 全日制の教育機関に在籍している学生：**無償**
- 全日制ではない学生の方：**特別価格**にて購入可能

STEP 2　学生版の申請方法について

学生版の申請に当たっては、学生であることの証明が必要になります。現在通っている教育機関の状況、教育機関のメールアドレスの有無によって、サイト上で行う認証の方法が異なるので注意してください。

学生版の申請の詳細については、下記の記事を参照してください。
https://support.foundry.com/hc/ja/articles/14075442828434

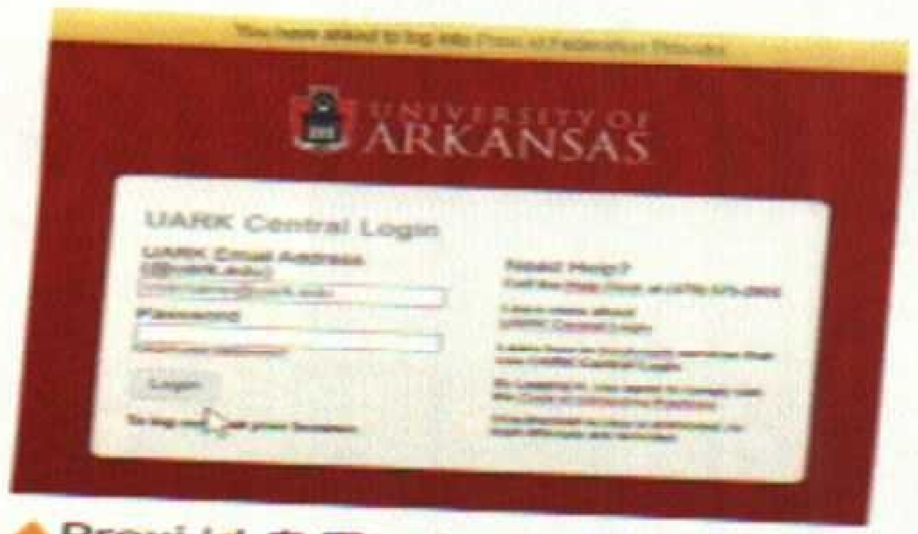
まず、FoundryのStudents申請リンクから進み、「Education Account」画面で「開始（Start）」を押すと、学校名を検索する入力欄が表示されます。

Students申請リンク：
https://www.foundry.com/ja/education/students

パターン 01

学校名がリストにある

学校名がリストにある場合、表示された学校名を入力し、シングルサインオン（SSO）認証の指示に従ってください。SSO を完了すると、検証済みページが表示されます。

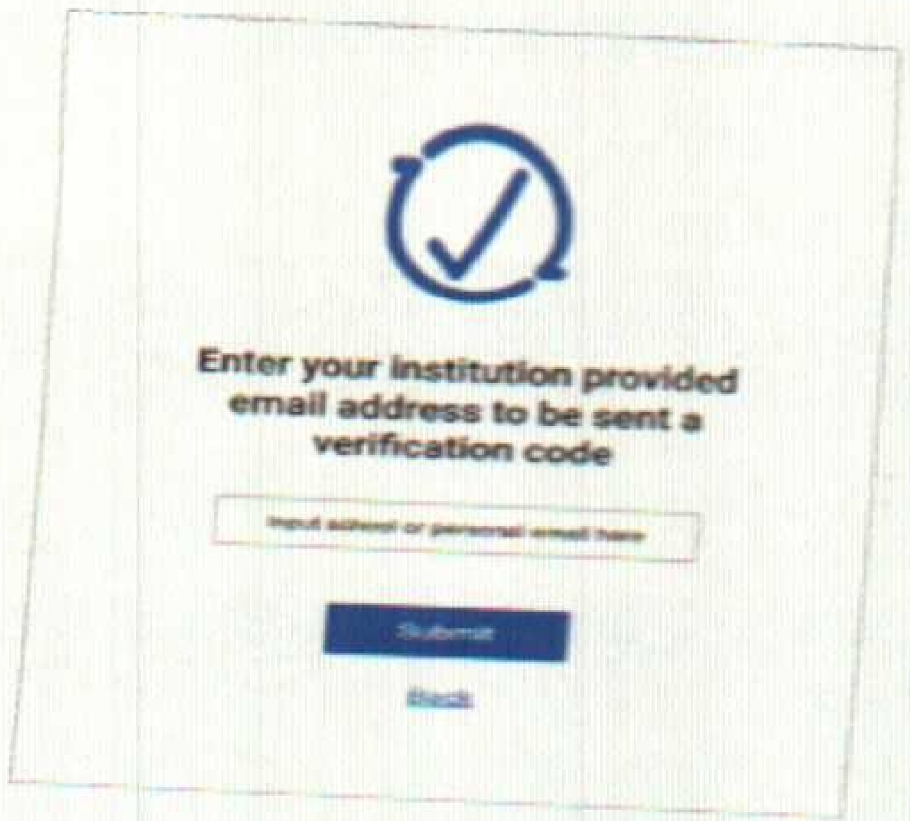


▲Proxi.id を用いたSSO認証画面

パターン 02

学校名がリストにない。ただし学校のメールアドレスはある

学校名がリストにない場合、学校で学生個人に割り振られたメールアドレスを入力します。入力後、Proxi.idから確認コードが記載された、学業状況を確認するメールが届きます。申請ページに戻り、お住まいの地域に応じたフォームをクリックし、「確認コードをお持ちですか？」オプションを選択してください。確認に使用したメールアドレスを使用して、コードを入力してください。

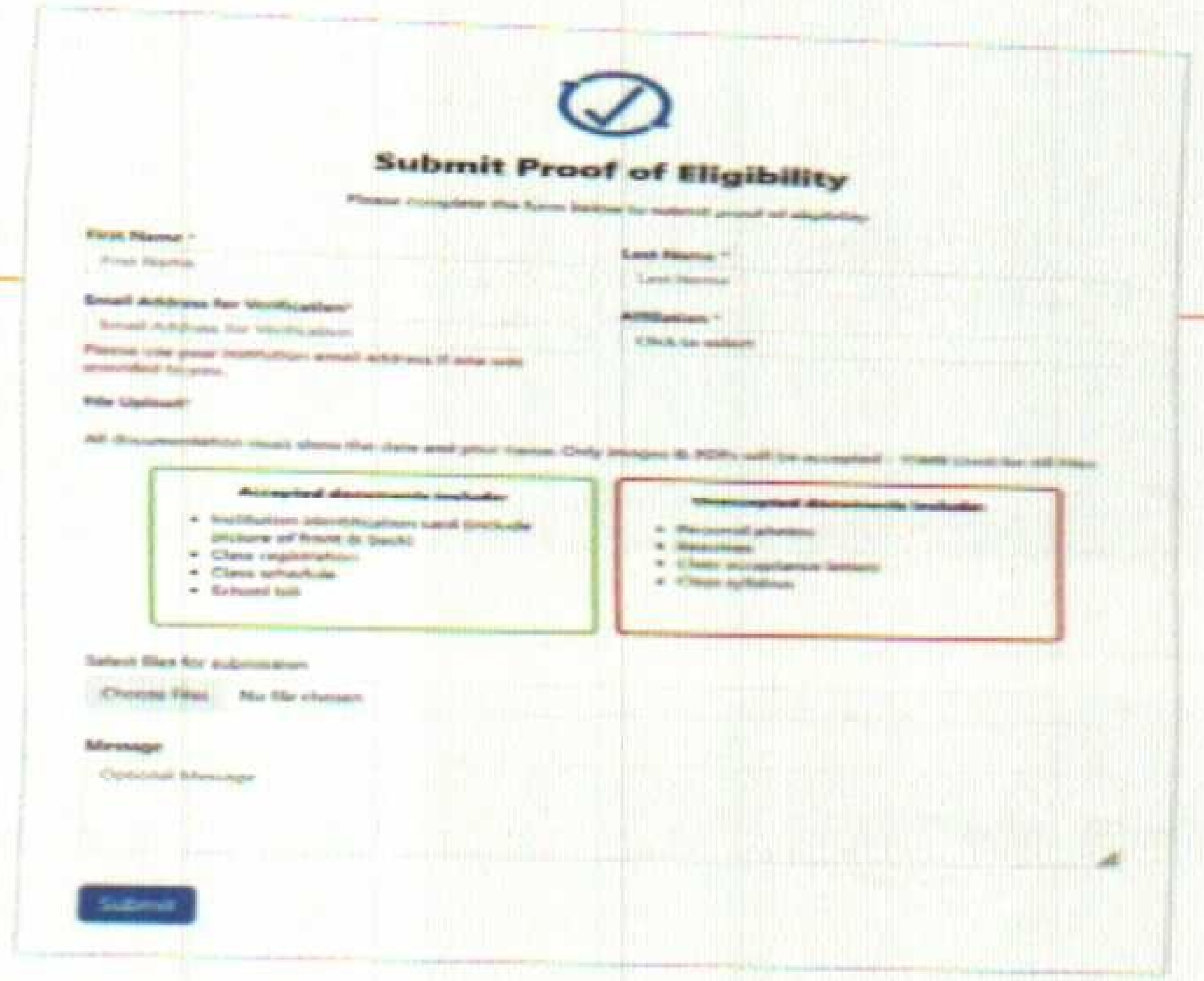


パターン 03

個人のメールアドレスしかない場合

Proxi.idの学籍確認画面で「学校名（School）」を入力しても、候補リストに学校が出ないかつ、大学・学校から付与された学校メールアドレスを持っていない場合には、個人のメールアドレスを入力して「送信」をクリックしてください。その後、Proxi.idから確認メールが届きます。すると、「認証できませんでした」という趣旨のメールが届きますが、同じメールから届いているサポートフォームリンクをクリックして、学生証などの確認書類を送信することができます。

サポートフォームで認証が完了すると、Proxi.idから認証コードが記載されたメールが届きます。申請ページに戻り、お住まいの地域に応じたフォームをクリックし、「認証コードをお持ちですか？」オプションを選択してください。認証に使用したメールアドレスと認証コードを入力してください。

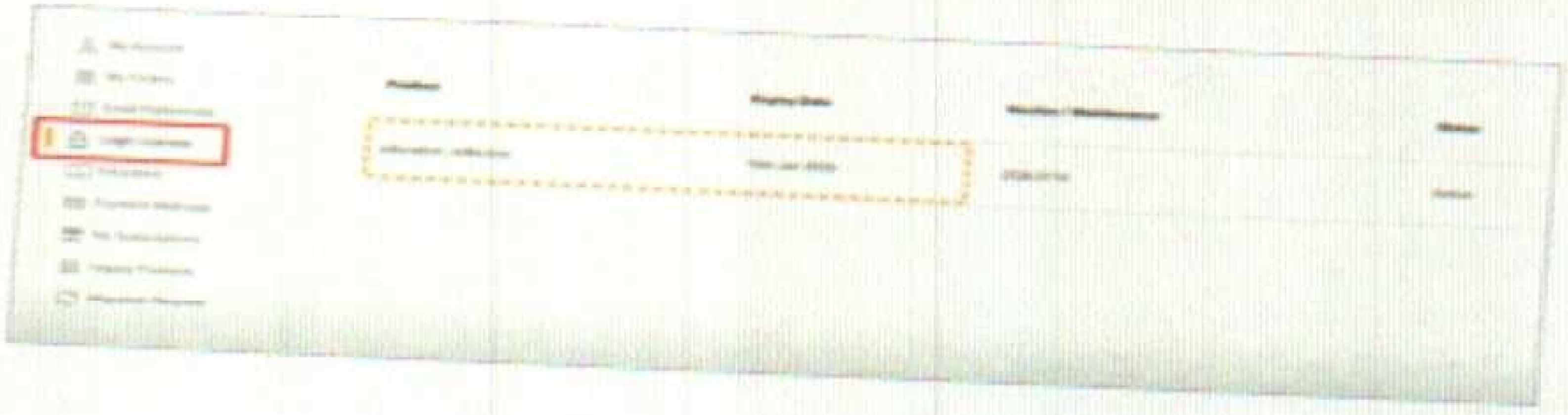


STEP 3 ライセンスと製品のインストール

■ 学生ライセンスの有効化を確認

STEP2に従って、学生版の権利を取得すると、PCで以下の My Account ページを開いた際、「Login License」サイドバーに学生ライセンスが「Education Collective」として表示されます。

https://store.foundry.com/us_ja/customer/education/index/



■ Nukeのインストーラをダウンロード

「Education Collective」には Nuke Studio、Mari、Katana が含まれています。下記ページより「Nuke のインストーラ」をダウンロードし、インストールを行なってください。

https://downloads.foundry.com/nuke

■ Nukeを起動

インストール完了後、製品を起動してください。学生版は商用版と同一のソフトウェアです。Non-Commercial（非商用版）ではなく、「Nuke」「NukeX」「Nuke Studio」のいずれかのアイコンから起動してください。ログインライセンスで起動する方法については、下記の記事を参照してください。

https://support.foundry.com/hc/ja/articles/360015347660

Nuke Artists Portfolio Collection

現在クリエイティブの現場の第一線で活躍している若きアーティストたちが、
学生時代につくった渾身のポートフォリオを大公開。Nukeでの作品制作がどのように表現の幅を広げたのか、
プロになった今改めて振り返ってもらった。

「町中華」Before

After

「駐車場」Before

After

OMNIBUS JAPAN

01 オムニバス・ジャパン CGアーティスト 石田航大さん

『Nuke Showreel Kodai Ishida』

入社年月：2024年4月入社
出身校：東京都立大学（中途採用・独学）

この作品をポートフォリオに載せることで、アピールしたかった点

実写合成の基本となる技術を生かせるカット選びを重視しました。色々な技術を駆使した複雑なカットよりも、1カットあたり2、3のテクニックで完結できるような単純なカットの方が自分のレベルを判断してもらいやすいと考えました。実際に自分で撮影した素材も活用するなど、コンポジットだけでなく撮影機材やポストプロダクション周辺の知識も同時に得られるように意識していました。

町中華のカットでは、昼に撮影した素材を夜に変えています。暗くすればOKということはなく、空の差し替えから窓や電飾の灯りと反射などの追加、陰消しなど、見た目に反して当初想定していたよりも多くの作業が必要になったものの、地道なスキルのアピールにつながったと思います。動きが激しくモーションブラーが大きいなど、合成作業がチャレンジングなカットがあるとより現場の仕事に近いものになると面接当日にフィードバックいただいたのを覚えています。

バレ消しをした駐車場のカットでは、何か特定の1つだけでなく目につくものを全て消してみることで、簡単に消せるものだけでなくきれいに消すのが難しいものがあることがわかりました。作業期日も自分で決めていたので粗が直せない部分があったものの、現時点でのスキルを見せるつもりでそのまま完成としています。

採用担当者はこう見た

コンポジターの実作業を想定した構成をしており、そこを評価しました。素材加工、消し、マッチムーブ、キーイング、CG合成、実写素材同士の合成、ナンバープレートの差し替えなど。フリー素材も使用していましたが、自身で撮影した素材に対して、それらの作業を行なっていたことも評価しています。作業の粗い部分はありましたが、自身が志望する職種と作業を理解してることがわかるデモリールでした。

（VFX/CGセンター長／宗片純二氏）

ORENDA WORLD × KORAT DIGITAL STUDIOS

02 ORENDA WORLD Lighting & Composite Designer 斉藤瑞紀さん

『Cyberpunk Remake 2024』

入社年月：2025年4月入社
出身校：日本工学院専門学校 工業専攻課程 CG映像科

この作品をポートフォリオに載せることで、アピールしたかった点

本作品を通して、Nukeによる実写合成のスキルを身につけていることをアピールしたいと考えました。技術面では、素材ごとの色味・明るさ・質感の違いを意識しながら、画全体のバランスを俯瞰して調整できる点を強みとして伝えています。

また演出面では、単に素材を合成するだけでなく、画面内の情報を整理し、違和感なく1つの画として成立させることを重視しました。

一方で、改めて作品を振り返ると、視線誘導ができておらず、見せ場を的確に強調できていないと感じています。特にライティングが全体的に暗くなったことで、意図したポイントが埋もれる一方、不要な箇所が目立ってしまったと感じています。情報の優先順位を整理し、見せ場を明確にするための構成力が不足していたと痛感しています。

Nukeはノードベースによって各工程を視覚的に把握しやすく、修正や微調整を効率的に行える点から、本作品の制作に適していると判断し採用しました。

採用担当者はこう見た

実写背景とCGの合成を丁寧に行なっており、楽しそうにcompをしている印象を受けました。他の作品もひとつひとつを丁寧に制作していて、作品へのこだわりが感じられました。

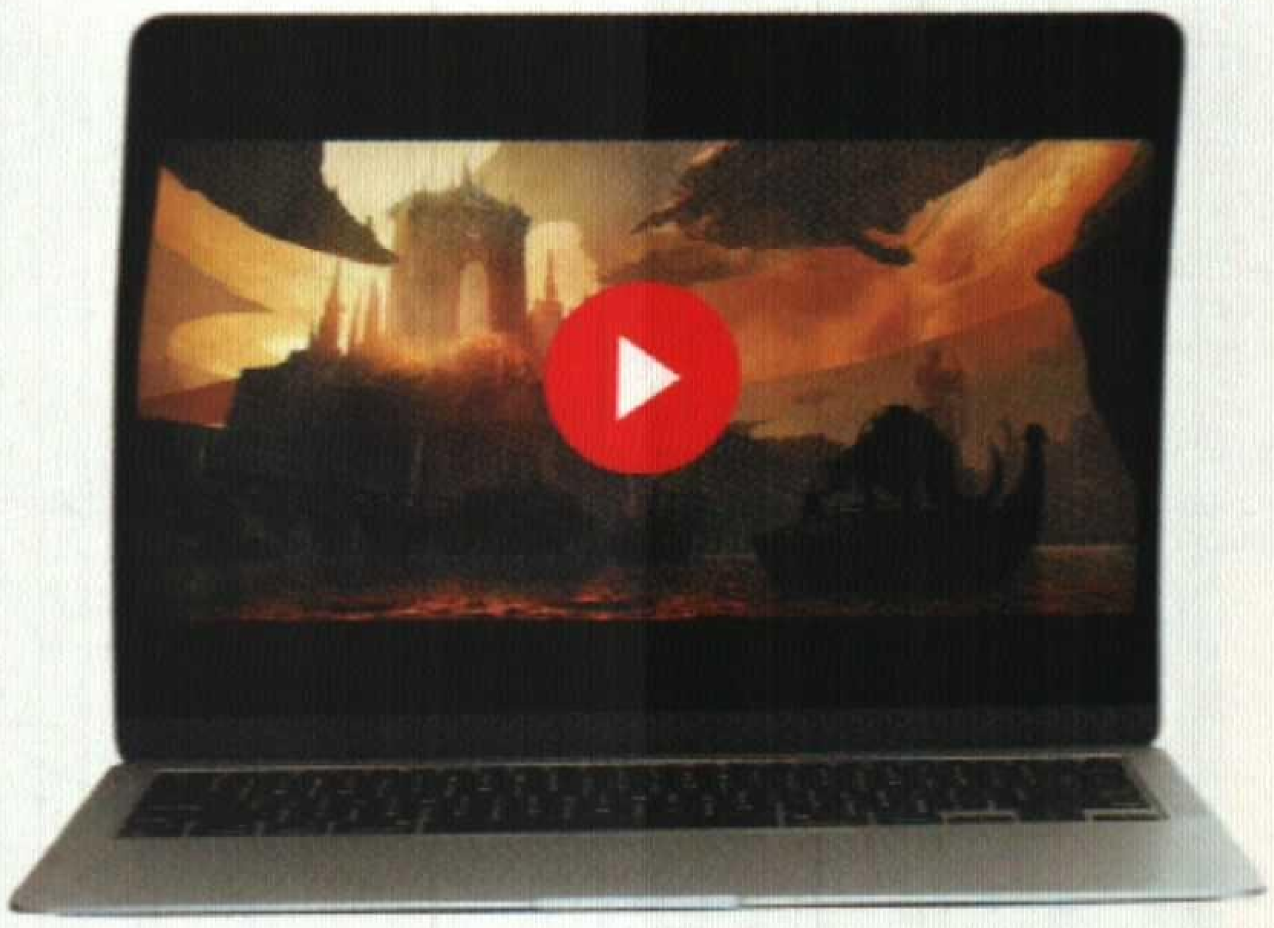
（CGI SV／鎌田友樹氏）

募集職種
・3D モデラー（キャラ、背景）
・アニメーター
・エフェクトアーティスト
・コンポジター
・制作進行
3DCG を中心としたビジュアライズに特化した会社です
映画、ゲーム、イベント、アニメ等ジャンルを問わず制作
しており、日々新しい表現にチャレンジしています
ORENDA WORLD
×
KORAT
DIGITAL STUDIOS
https://orenda.co.jp/
株式会社 ORENDA WORLD 〒107-0061 東京都港区北青山一丁目3番6号 SIビル青山5階

CGの最前線を毎月お届け！

CGWORLD
定期購読のご案内

CGWORLDのセミナー動画が見放題！



※CGWORLDが過去に開催したオンラインイベントのセミナーが対象となります

- 最新号を毎月、送料無料でお届け！
- スキルアップに役立つセミナー動画200タイトルを配信！ 随時更新中！

3ヶ月分お得！

年額プラン
¥1,100／月
（¥13,200の年間払い）

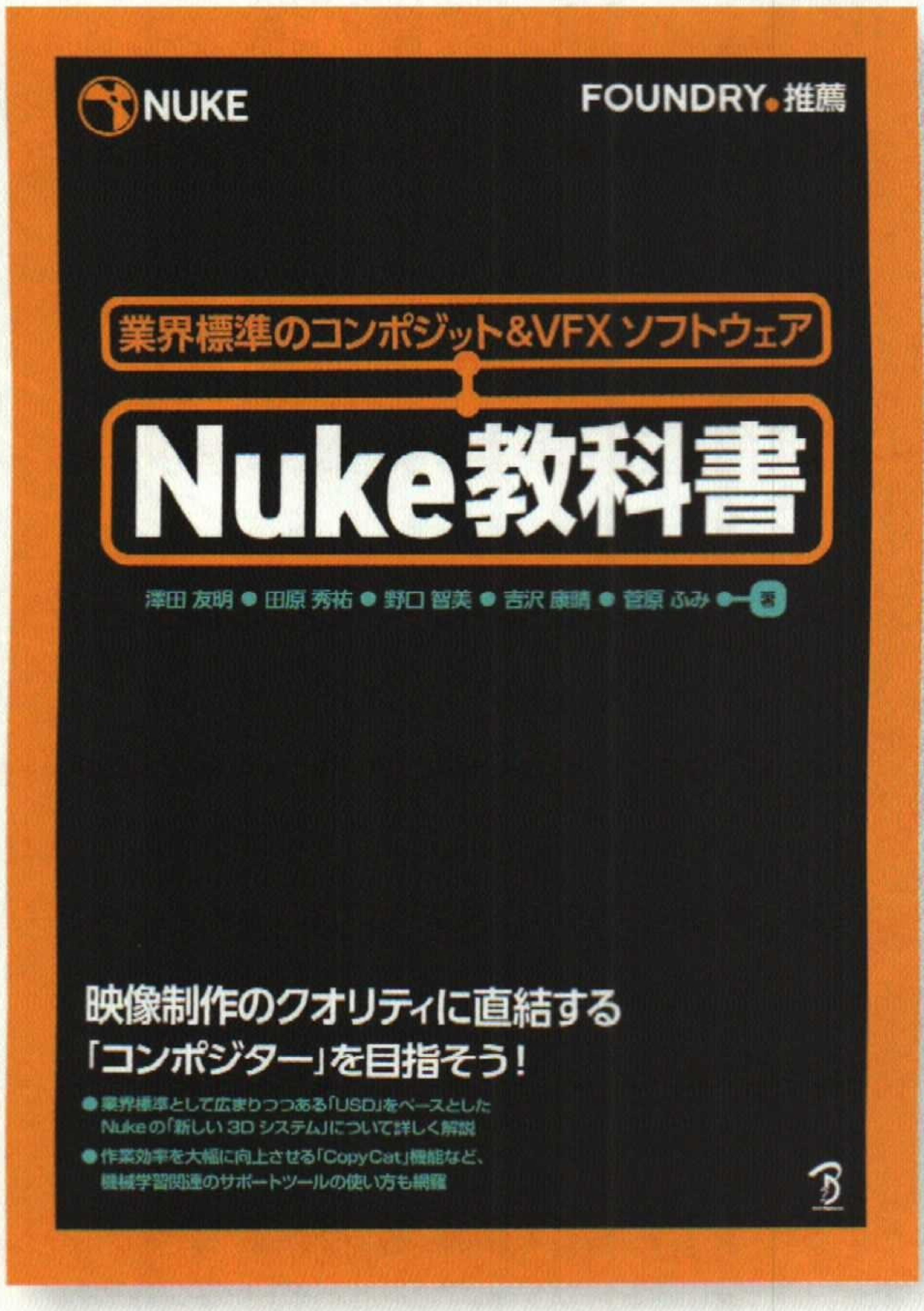
月額プラン
¥1,540／月
（毎月払い）

お申し込み方法 cgworld.jp/special/subscription-plan

※購読料金には送料が含まれております。 ※お申込み月の翌月発売号からの発送となります。
※地域や配達事情により、発売日よりも若干遅れる場合があります。ご了承ください。
お問い合わせ：株式会社ボーンデジタル CGWORLD SHOP CGWORLD定期購読担当

Nukeを始めるならこの3冊！

今からNukeを覚えたい・もっとコンポジットを極めたい……
そんなあなたのために用意したおススメ書籍を3冊まとめてご紹介します。



初めて「Nuke」を触る方に！

Nuke教科書

著者：澤田 友明、田原 秀祐、野口 智美、
吉沢 康晴、菅原 ふみ
総ページ数：568ページ
定価：7,700円（本体7,000円＋税10%）

Point

- 作例ファイル入り！初心者から学びやすい構成に
- 3Dノードコンポジット、USDなど
最新機能もしっかりフォロー

目次

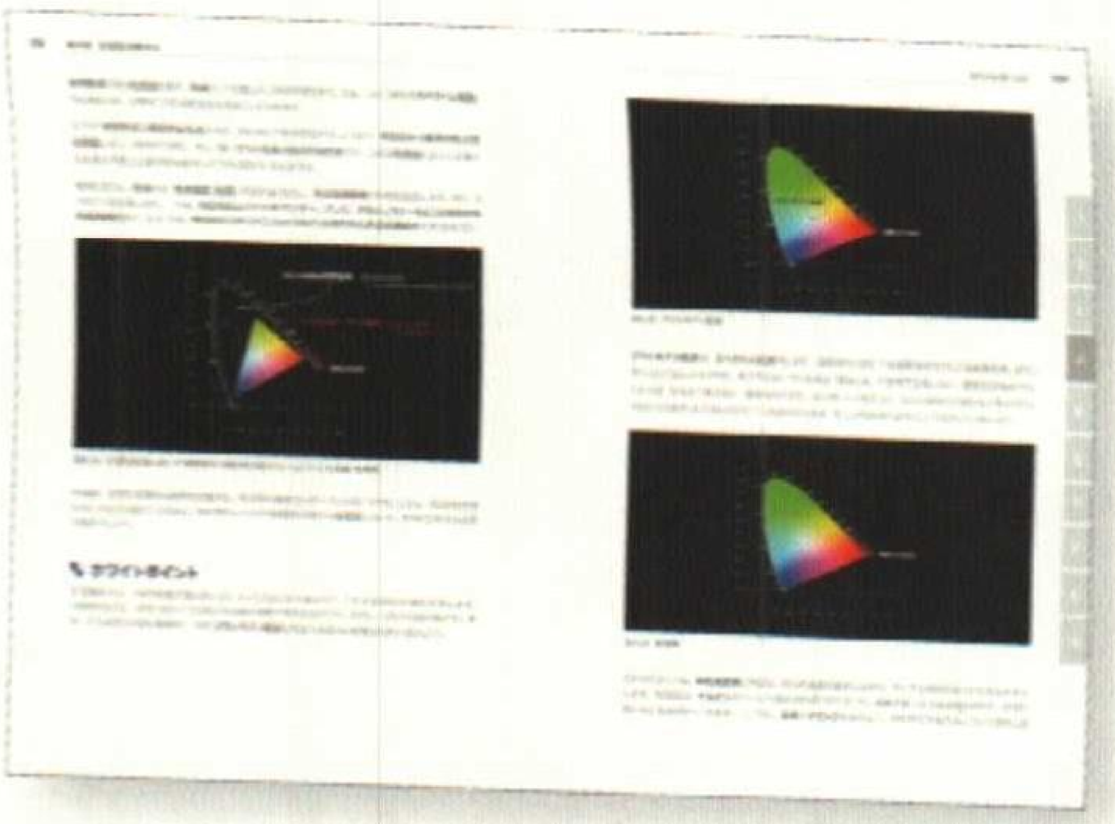
Part 0：序章　Nukeを始める前に
Part 1：入門編　Nukeの基本操作
Part 2：基礎編　2Dノード基礎（基本合成）
Part 3：実践編　ノードツリーによる合成
Part 4：応用編　用途別の実践ツール
Part 5：Nukeの3Dシステム
Part 6：Nukeシーンリニアとカラーマネージメント

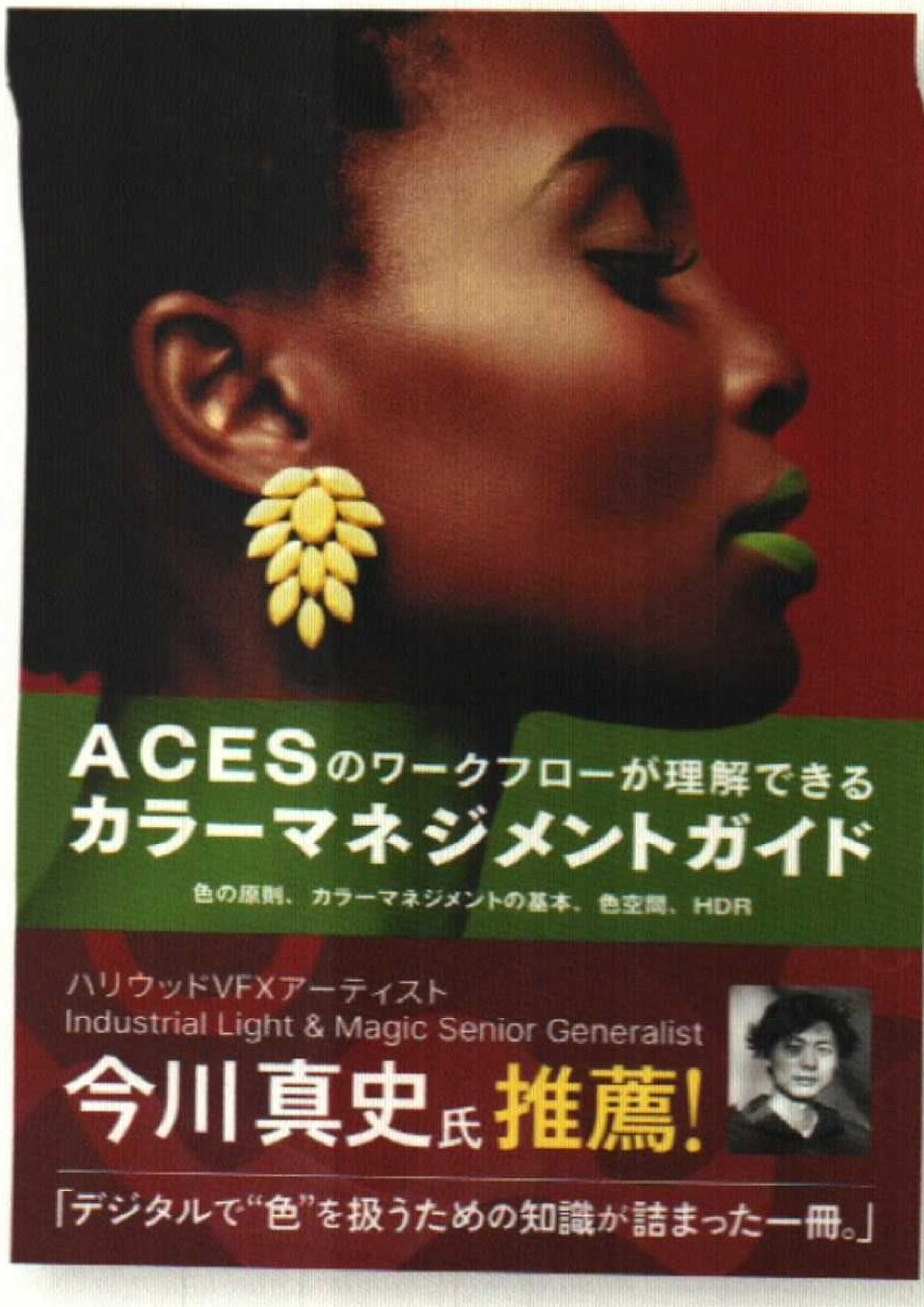
デジタルで"色"を扱う全アーティストへ

ACESのワークフローが理解できる カラーマネジメントガイド

色の原則、カラーマネジメントの基本、色空間、HDR

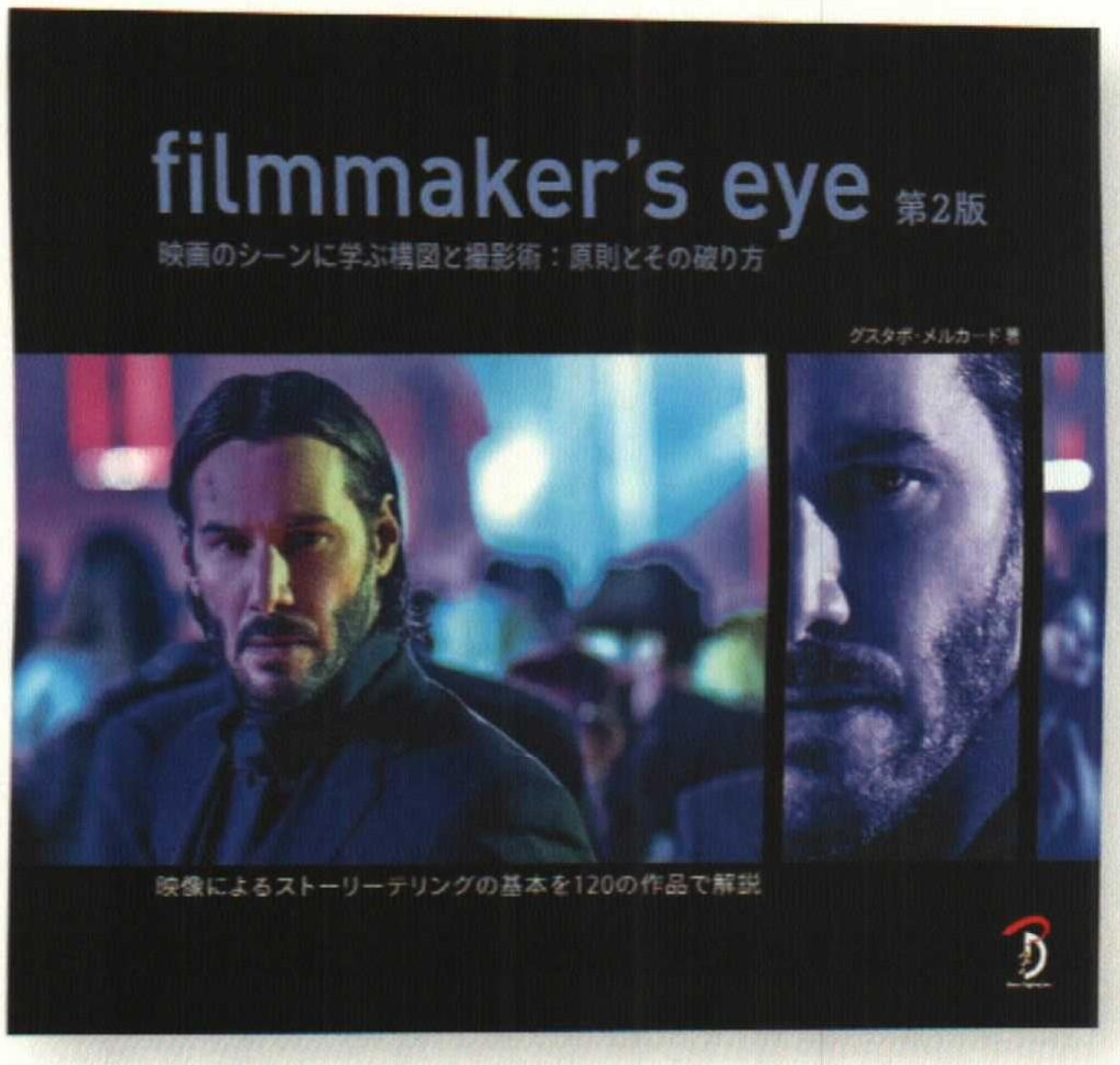
著者：ヴィクター・ペレス
総ページ数：240ページ
定価：5,500円
（本体5,000円＋税10%）





Point

- 色の品質と一貫性を維持するための理屈と技術を一冊で解説
- カラーワークフローのすべての要素を科学的に詳説



心揺さぶる構図の"基本"がわかる

filmmaker's eye 第2版

映画のシーンに学ぶ構図と撮影術：原則とその破り方

著者：グスタボ・メルカード（Gustavo Mercado）
総ページ数：244ページ
定価：3,960円（本体3,600円＋税10%）

Point

- シネマティックな画づくりの秘訣を解説する構図の"基本"を説くベストセラー
- ストーリーを雄弁に語るショットをどう撮り、どう使うかを理解できる

TECHNICAL STAFF WANTED!!

http://mark-inc.jp/